週刊

ソニックチームのバーニング レンジャーをはじめ新規発表タイトル満載!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1997/Vol.32

9/19

290円

大幅値下げ!

●特報!

デザイア

探偵 神宮寺三郎～夢の終わりに～

慟哭 そして…

シルエットミラージュ

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

デビルサマナー ソウルハッカーズ

街

ソニックチームの新作、ついに発表!

バーニングレンジャー

●特集 私はこれでゲームを買いました!

ゲームのCFコマーシャル

ゲーム市場を広げたテレビCM検証

●セガサターン最新ソフト満載!

桃太郎道中記

落ちゲー・デザイナー 作ってポン!

ストリートファイターコレクション

ROOMMATE ～涼子in Summer Vacation～

●セガサターンCOMPLETE GUIDE!エルフを狩るモノたち-花札編-

SOFT BANK

平成2年6月18日第三種郵便物認可 1997年9月19日発行（毎週金曜日発行）

CAPCOM

闘いの舞台は、3つある。

SEGASATURN

STREET FIGHTER COLLECTION

【スーパーストリートファイターII】
【スーパーストリートファイターIIX】
【ストリートファイターZERO2'】
〔スペシャルエディットバージョン〕

〔スーパーストリートファイターII〕

〔スーパーストリートファイターIIX〕

〔ストリートファイターZERO2'〕

対戦格闘 ストリートファイターコレクション
●セガサターン版 '97年9月18日発売
標準価格5,800円(税別)〈2枚組〉

株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX.03-5950-4820 ★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載,24時間受付★
カプコンソフト情報:大阪06-946-6659 東京:03-3340-0718
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp

東京ゲームショウ'97秋
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日)
10:00～19:00

ELECTRONIC ARTS™

軍事大国の崩壊が、新たな戦火の引き金となった。

Andrea Grey — GBS
Live from Crimea

一部地域では厳戒態勢がひかれ、国民の不安はつのる一方です。
—ＧＢＳ報道ニュースより（アンドレア特派員）

核兵器流出か？ 全世界に広がる恐怖

【モスクワ21日＝ＧＢＳ特派員アンドレア・グレイ】政府は21日未明、各国報道機関を通じ、某国が保有していた核兵器の一部が紛失している事実を発表した。同国の軍関係者による横領との話もあるが、政府は正式なコメントを控え、現在事実関係を調査している模様。状況によっては悪用される恐れもあり、世界に核の恐怖が広がっている。

一方、「今回の紛失事件はシャドウマンの手によるものであり、我々は棺の中で眠りにつく準備をする必要がある」と、民衆の恐怖を煽る大衆紙もある。「シャドウマン」は急進的なテロリスト集団の黒幕ともくされており、一部では東欧で多発しているテロ行為は、すべて彼の手によるものであるとの見かたもある。政府の今度の対応が待たれるところだ。

また、特殊テロ対策部隊「ストライク」が動きつつあるとの情報に対し、政府は、彼らの存在は不確かなもので、ときに非合法な手段を取ることから、「彼らこそが国家を破滅に追い込む集団である」とのコメントを発表した。しかし、かつて中東の砂漠地帯でのテロ行為、米国の森林地帯でのテロ行為を共に解決したとされる「ストライク」の動きは、同国国民に残された最後の命綱といえるようだ。

Crimea Strike
satellite surveillance

残された恐怖の遺産——核兵器をめぐる頭脳とテクニックの戦い。
特殊攻撃ヘリコプター“スーパーアパッチ”は世界を救えるのか。

- ●シューティングにシミュレーション要素を加え、独特の世界観を構築。
- ●揺れ動く世界情勢を背景にした、臨場感あふれる戦場。
- ●360度、自在にヘリコプターを操作。地形、兵器の構造を精密に表現。

※このゲームはフィクションであり、実在する人物、団体とは一切関係ありません。

SEGA SATURN

登　場　人　物

☆セキュリティ・ツァー SECRITY CZAR

ストライクチームの総司令官。世界を結ぶネットワーク"ストライクネット"を駆使し、世界中のあらゆるテロ活動に目を光らせている。彼の存在は謎に包まれ、本名、容姿はもちろん、声すら知られていない。彼が誰の指示で動いているのか、その権力の出どころも不明である。

Who is the SECRITY CZAR

☆ジェネラル・アール GENERAL EARLE

ストライクチームのリーダーで、天才的な戦略家。緊急事態が発生したとき、ミッションの具体的な内容を部隊に伝えるのが彼の役目である。敵の弱点を見逃さず、的確に叩きのめしていく手腕を高く評価されている。メンバーにとって最も信頼のおける人物だ。

☆アンドレア ANDREA

GBS（世界報道局）のニュースキャスターである彼女は、同時にセキュリティ・ツァーの下で働く諜報員でもある。彼女は、ストライクチームが引き起こすさまざまな事件を、単なる事故として後処理し、世界に向けて報道してくれる。

☆ハック HACK

かつてNASAのメインフレームコンピュータにハックし、ロンポック刑務所に収容されていた人物。現在は、ジェネラル・アールのもとで、ストライクのネットワーク管理を担っている。彼こそが、ストライクネットの中枢基地だ。

☆シャドウマン THE SHADOWMAN

世界を恐怖に陥れようと企てる人物。狂信的[illegible]ＫＧＢの将軍だと思われる。その姿は、熱視カメラでしか捕えることができず、声もデジタル処理されていて、正体は不明である。

戦略シューティング＆シミュレーション

ソビエトストライク

'97年9月18日発売予定 標準価格**5,800円**(税抜)

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル

製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL.03-5436-6400(受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休) インターネットにホームページ開設中 http://www.ea.com/eav/

EAV WEB http://www.ea.com/eav/

Contents

セガサターンマガジン
1997年9月19日号 Vol.32

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト:「デザイア」 原画:田島 直 CG:渡辺 豪
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

TOPICS

「サクラ大戦」は惜しくも準グランプリ！

入賞作品一覧

グランプリ部門	
グランプリ	ファイナルファンタジーVII（PS）
準グランプリ	サクラ大戦（SS）
優秀賞	スーパーマリオ64（N64）
フレッシュ部門	
フレッシュ賞	パラッパラッパー（PS）
ビジュアル部門	
ビジュアル賞	ファイナルファンタジーVII（PS）
サウンド部門	
サウンド賞	ファイナルファンタジーVII（PS）

「ゲームは世界のエンタテインメントになりうると思うんです。それを目指して頑張りたい」と意欲を語る広井氏。9月6日（土）は東京ゲームショウで会えるよ。

ゲーム関連の出版社9社18媒体が共同開催の「JAPAN GAME of the YEAR」も今年で2回目。8月25日に東京・有楽町の東京會館で授賞式が行われた。

'96年4月1日～'97年3月31日までに発売された1015タイトルの中から、人気の高い120タイトルをノミネート作品に選び、グランプリなど4部門6賞を読者の投票数で決定するというもの。グランプリは、サウンド、ビジュアルの2部門でも賞に輝いたスクウェアの「FFVII」。「サクラ大戦」は惜しくも準グランプリにとどまり、勝利のポーズは次までおあずけ。とはいってもサターンでの唯一の受賞はさすがだ。ゲームショウで続々と新作が発表されるサターンタイトルのさらなる躍進に期待しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは9月18日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

EVENT

「アミューズメントマシンショー」で最新アーケードゲームやり放題

9月18日〜21日の4日間（一般公開日は20、21日）、お台場・東京ビッグサイトで最新のアミューズメントマシンを体験できる「第35回アミューズメントマシンショー」が開催される。

各種ビデオゲームをはじめ、プリクラなどシール作成機の最新バージョンも登場。セガからはアーケード待望の続編が出るほか、「ときめき」関連の新作もお目見えしそう。

入場券は、チケットぴあ、ローソン他で発売中（中学生以上1,700円、子ども（小学生）800円）。

メーカー	出展タイトル	ジャンル
アトラス	プリント倶楽部③　他	シール作成機
SNK	サムライスピリッツ〜侍魂〜　他	3D対戦格闘
カプコン	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト ジャイアントアタック	対戦格闘
	私立ジャスティス学園	3D対戦格闘
	X-MEN VS. ストリートファイター	対戦格闘/SS
	ストリートファイターコレクション	対戦格闘/SS・PS
	ポケットファイター　他	対戦格闘
コナミ	ファイティング武術（WU-SHU）	3D対戦格闘
	レーシングジャムSDX　他	ドライブレースゲーム
彩京	ストライカーズ1945Ⅱ　他	シューティング
セガ	SKI CHAMP	体感
	バーチャファイター3tb	3D対戦格闘
	スカッドレースプラス	レース
	モーターレイド	レース
	GET BASS	釣り
	SEGA Water Ski	体感（水上スキー）
	ウィンターヒート	スポーツ
	ロストワールド・スペシャルバージョン	ガンシューティング
	花組対戦コラムス　他	パズル
セタ	スーパリアル麻雀P7	麻雀
タイトー	Gダライアス　Ver.2	シューティング
	プチカラット	パズル
	きらめきスターロードイントロ倶楽部	イントロクイズ
	サイキックフォース2（仮）	3D対戦格闘
テクモ	ギャロップレーサー2	ジョッキーレース
データイースト	ウィンターヒート（セガ）　他	スポーツ
ナムコ	モトクロスゴー！	レース
	ラビットリバー	体感（ゴムボート）
	ファイナルハロン	体感（騎手）
	スーパーワールドスタジアム'97	スポーツ（野球）
	リベログランデ（仮称）	スポーツ（サッカー）
	エアガイツ（開発元：スクウェア/ドリームファクトリー）	3D対戦格闘
	闘魂烈伝3（仮称）　他	対戦格闘
バンプレスト	コンビニキャッチャー　mini他	プライズ　ハードマシーン
ビスコ	恋こいしましょ2	花札ゲーム

※出展タイトルは変更される場合があります。

NEWS

カプコン岡本吉起氏率いるゲーム企画集団が出航！

フラグシップの当面の活動はシナリオやストーリーが中心。将来はゲームソフトや編集なども手がける予定。

カプコンの岡本吉起常務取締役が兼任で社長となり、ゲーム企画会社「フラグシップ」を設立。シナリオライターの杉村升や曽田博久ら、実力派クリエイターが勢ぞろいだ。また、この披露パーティで岡本氏から、カプコンのサターン用RPGが発表された。タイトル、発売時期は未定だが、2,000円を切る低価格、ショートストーリーで毎月1本発売予定。楽しみだね。

SOFT

あの「ダンマス」のシリーズ最新作がサターンで登場！

開発中の画面ながら、ダンマス特有の「魔法の合成」も確認できる。

圧倒的な自由度の高さがダンマスの持ち味ダンマス。パラメーターも多彩だ。

3DリアルタイムRPGの元祖ともいえる「ダンジョンマスター」の発売から10年。そのシリーズ最新作「ダンジョン・マスター　ネクサス」のサターン版がビクターソフトから'98年1月に発売決定！東京ゲームショウで初出展となるこのタイトルは、腹も減ればノドも渇き、こちらが休憩中だろうがモンスターが襲いかかるスリル満点のRPG。全てがリアルタイムで進行する世界を、早く体験したい。

NEWS

世界初オーディションマシン登場 あなたにもスターの道が開かれる！

ナムコとアホポンプロジェクト（アミューズ、ホリプロ、ニッポン放送）は、世界初のオーディションマシン「スタアオーディション」を発表。これは俳優、お笑いなど6ジャンルの中から選択し、表現力、才能、運、スター性に関するオーディションをクリアして合格・不合格を判定するマシンだ。合格者は、合格証書に所定事項を記入し、アホポン事務局分室まで郵送すると、さらに3段階の面接と実技試験を受け、「ナムコ・ワンダーエッグ2」で定期的に開催されている「ザ・ビッグオーディション」出場の権利が与えられる。あなたがスターになれるチャンス到来！

9月9日より、INTI渋谷を皮切りに全国のゲームセンターに約1,000台設置予定。300円でスターダムにのし上がれ！

なぜか、発表会の場に女子高生が。合格証書を持って、フラッシュを浴びたらもうスター気分⁉

PRESENT

家にいながらゲーセン感覚「リアルアーケードVFダッシュ」プレゼント

ゲームセンター感覚を徹底的に追求したという「リアルアーケードVFダッシュ」はスティックはもちろん、ボタン配置までこだわったセガサターン専用スティックだ。ホリ電機が自信を持って薦めるこの製品を2名様にプレゼント。欄外必要事項を明記し、編集部まで応募しよう。

どんな衝撃もへっちゃらのストロングボディで、激しいプレイも楽しめる。

第35回アミューズメントマシンショーに20組40名様ご招待■第35回アミューズメントマシンショー実行委員会事務局では、今回の開催を記念して20組40名様をイベントにご招待！　プレゼント希望者は、ハガキに住所（郵便番号）、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、〒104-91東京都中央区京橋郵便局私書箱11号　アミューズメントマシンショー招待券プレゼントセガサターンマガジン係まで。9月10日必着。

NEWS 「桜井 智のひたすら声優志願」最終オーディションレポート

「桜井 智のひたすら声優志願」の最終オーディションが、8月24日開催された。このオーディションは、発売中の同タイトルビデオ&CDの購入者を対象に、声優を目指している人を募ったもの。当日は智ちゃん本人も審査員として出席。参加者の演技を見守っていた。

▲合格者には、11月19日に発売される「桜井智の冒険ラジオムービー」Vol.3のドラマCD出演&智ちゃんの所属する朝倉薫演劇団への入団権利というビッグな特典があった。カラオケ・演技審査の結果、最優秀賞は残念ながら該当者なし。優秀賞に近石優子さん、鈴木絢子さん、野口玲子さん、特別賞に渡辺愛美さん、西岡秀記さんが選ばれた。

▶2,000名の応募者から24名にしぼられた声優志願者。緊張の面持ちで自分の出番を待っていた。

EVENT 人気爆発中の「センチメンタルグラフティ」今度はコンサートだ!!

発売前から、人気の高い「センチメンタルグラフティ」だが、8月27日、ついにコンサートが開催された。会場となった埼玉・大宮ソニックシティには、平日にもかかわらず5,000人ものファンが押し寄せた。このコンサートには、もちろん12人の声優が出演しドラマに歌に大いに盛り上がりをみせた。ボーカル・ステージでは、それぞれの声優が1人ずつ曲を披露。曲間のトークでは、ステージとファンとの間で「せつなさ〜！」「さくれつ〜！」と掛け合いが行われ、熱気は最高潮に達した。アンコールでは、会場も巻き込んで「たった一つの思い出」を歌いフィナーレに。わずか1時間30分ながら、ファンにとっては暑い夏にも負けない熱いひとときとなったようだ。

なおこの模様を収録したCDが11月1日に、LDが12月16日にそれぞれ発売される。

EVENT 「下級生」の女の子たちに会える!?『卯月学園文化祭』開催

OAVエルフ版下級生イベント『卯月学園文化祭』が10月5日14:00から東京・社会文化会館（三宅坂ホール）で開催。OAV上映会、歌合戦、ビンゴ大会を茶山莉子達と楽しもう。商品予約・販売会（予約者には出演者とポラ撮影）も予定。参加費は2,000円（豪華特典付・全席指定）。秋は文化祭だ！

宛 先
〒141東京都品川区西五反田1-21-6
ソフトガレージ五反田店『卯月学園文化祭』セガサターンマガジン係
※詳しくは欄外参照。

SOFT きれいな空が見たくなったらCD-ROMで昼夜の空を堪能しよう

ベストセラー書籍「空の名前」（高橋健司作）、「宙ノ名前」（林完次作）はそれぞれ、昼と夜の“空”の表情を写真に収め1冊の本にしたもの。富士通パレックスはこれらをWindows 95版CD-ROMタイトルとして9月12日に各5,300円で発売する。ヒーリング系の音楽が美しい情景とあいまって、落ち着いたひとときを過ごしたい人にお勧めのタイトルだ。

書籍と同タイトルのCD-ROMは、安らぎ音楽に検索機能も付いて、原作者の2人も大満足のデキになっている。

---

10 TO 10
TK PRODUCT featuring asami“dos”
エイベックス／1,020円
発売中
TKプロデュース、dosのメンバーの1人“asami”がソロデビュー。dosのカラーを残しながらも彼女に合う曲調に仕上がっている。

君にシャラララ
FLYING KIDS
ビクターエンタテインメント／1,020円
発売中
チオビタドリンク2000CFソングで、出だしは早口言葉のようかと思えば、サビは耳に焼きつき、それでいて深いものを訴えてくる新曲は秀作だ。

明日に向かって走れ—月夜の歌—
エレファントカシマシ
FAITH/ポニーキャニオン／3,059円
発売中
バンド結成から約9年半の実歴を持ち、これが通算9枚目のアルバムとなる。ファンを裏切らないロックあり、ポップスありの作品。シングル曲も挿入。

魔法学園ルナ マジカルアイランド VOL.1
ユーメックス／2,853円
発売中
「ルナ」シリーズの番外編的存在の「魔法学園ルナ」が、SS版の発売を前にTBSラジオでドラマを放送。その6話分をCDに。おまけトークなども付いている！

「卯月学園文化祭」申込方法 ■往復ハガキの往信裏面にあなたの①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業⑥チケット枚数（1人2枚まで）⑦チケット受渡方法（ソフトガレージ五反田店受取りか郵送希望かを明記 ※郵送は440円）⑧ソフトガレージ会員の方は会員番号を明記。返信表面にあなたの住所、氏名（“様”をつけてください）を明記。9/12（金）必着。※応募は1人1通まで／応募者多数の場合は抽選となります。あらかじめご了承ください。

三輪明日美

●タレント

負けず嫌いなんで、ゲーセンに行くと「勝つまでやる！」って盛り上がっちゃう

――今日の格好は、なんだかゲームのキャラクターを連想させますね（笑）。
三輪　ゲームのキャラクターって面白いですよね。どうしてこんな変な形なのって。自分でゲームをやらなくても、見てるだけですごく楽しい。でも自分でやるんだったら、車とかで競争するやつ、ああいうのはすごい好きです。ヘタなんですけど（笑）。ゲームセンターに行くと盛り上がっちゃって、お金もすごく使っちゃう。負けず嫌いなんで、「勝つまでやる！」みたいな（笑）。ああいうのがウチでできたらいいですよね。ほら、メガドライブであったじゃないですか、セナのゲーム。あれウチにあったんですよ。すごく好きだったのに、やりすぎてコントローラー壊しちゃったんです、私（笑）。お金がもっとあれば、毎日でもゲーセンに行きたいんですけど（笑）。
――初主演の映画「ラブ＆ポップ」の撮影も、忙しいんでしょう？
三輪　ロケ＝夏休みです（笑）。ほんとはドラマとか、CFをもっとやりたかったんですよ。だっていきなり映画だと、なんか「ドッドーン」って感じしません？今は、出来上がりが楽しみで、早く自分の目で見てみたい。みなさんにも見てもらえれば、“これ幸い”ですね（笑）。

ASUMI MIWA

●プロフィール

1982年３月12日生まれ。神奈川県出身、A型。小さい頃から３つ上のお姉ちゃんの後ばかりをおっかけていたという、大のお姉ちゃん子。芸能界デビューのきっかけも、お姉さんである三輪ひとみさんがデビューして活躍しているのを見たからだとか。趣味は読書に音楽鑑賞。しかし彼女の真の趣味は「昼寝」。寝る子は育つの典型ともいえるような天真爛漫な15歳だ。今回映画初挑戦となる彼女が出演するのは、村上龍原作、庵野秀明監督の注目作「ラブ＆ポップ」。女子高生の援助交際という一見重苦しいテーマを庵野がスクリーンの中でどう表現していくのか？「自然にふるまっているだけで、演技はしていないんです」。まさに等身大の彼女にお目にかかれるこの映画。公開は来年１月中旬を予定。

Vol.7
Today's Target of SATURN USERS

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は?

夏休みも終わってしまい、まだ休みボケが直っていない人も多いかな？　そんな人は週末の東京ゲームショウに行って、最新作の先取りチェックをするのもよし。秋でも熱いぞ！

1位 NEW SOFT VIRUS（ウイルス）

ハドソン／'97年8月22日発売／6,800円(CD3枚組)／ADV

推定週間販売本数 3万7452本

推定累計本数 3万7452本

セガ・ハドソン・エイベックスの3社共同開発で話題の作品が首位に。近未来が舞台の事件の謎に迫れ！

2位 前回1位 黒の断章

OZクラブ／'97年8月8日発売／6,300円(CD2枚組)／ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 9364本

推定累計本数 7万1863本

描きこまれた複雑な人間関係が、物語をより深めているよね。秋の夜長にもピッタリ!? 累計的にもヒット中。

3位 前回2位 バイオ ハザード

カプコン／'97年7月25日発売／4,800円／サバイバルホラー

推定週間販売本数 6850本

推定累計本数 14万2750本

最短時間クリアはやった？　次々と襲いかかるゾンビ達は意外に行動が遅い。うまくよけてダメージ回避だ。

4位 前回5位 スレイヤーズろいやる

角川書店・ESP／'97年7月25日発売／6,300円／RPG

推定週間販売本数 6509本

推定累計本数 20万1750本

「2」の制作も発表になって、ファンは楽しみが増えた？　20万本オーバーで絶好調。

5位 前回3位 ラングリッサーⅣ

メサイヤ／'97年8月1日発売／5,800円(レギュラーパッケージ)・7,800円(スペシャルパッケージ)／S-RPG

推定週間販売本数 6408本

推定累計本数 10万2107本

隠しステージやコマンドは試してみたかな？　すべてのシナリオを究めよう!!

6位 前回4位 マーヴルスーパーヒーローズ

カプコン／'97年8月8日発売／5,800円／対戦格闘(拡張RAM対応)

推定週間販売本数 5864本

推定累計本数 5万5193本

各キャラクターの攻撃パターンをつかめ！　攻めの隙にダメージを与えよう!!

7位 前回6位 ラストブロンクス

セガ／'97年8月1日発売／6,800円(CD2枚組)／対戦格闘

推定週間販売本数 5460本

推定累計本数 11万8068本

サターン版の攻略は、もう完璧!?　それぞれの攻撃のクセを読んで闘おう!!

8位 前回7位 激突甲子園

魔法／'97年8月1日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 4791本

推定累計本数 3万3008本

母校を優勝に導くのは、腕しだい。甲子園を目指す人、監督さんにも最適!?

9位 前回10位 同級生2

NECインターチャネル／'97年7月11日発売／7,800円(CD2枚組)／SLG(18歳以上推奨、マウス対応)

推定週間販売本数 4284本

推定累計本数 12万7311本

たまには心のままにセリフを選択して玉砕するのもヘンな楽しみ方。でも悲しい。

10位 前回8位 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

メディアクエスト／'97年7月31日発売／5,800円／RAC

推定週間販売本数 3215本

推定累計本数 4万5955本

マシンだけでなく、走行コースもレイアウトできるのがいいね。友達と競え!!

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	NEW SOFT	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル／'97年8月22日発売／5,800円／SLG	3096本	3096本
12位	前回9位	DX人生ゲームⅡ	タカラ／'97年7月24日発売／5,800円／TAB(マルチターミナル6対応)	2983本	3万5153本
13位	前回13位	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ／'97年7月18日発売／6,400円(CD4枚組)／インタラクティブサウンドドラマ	2730本	6万9379本
14位	前回17位	悠久幻想曲	メディアワークス／'97年7月18日発売／5,800円／育成RPG	2287本	4万4120本
15位	前回18位	下級生	エルフ／'97年4月25日発売／7,800円(CD3枚組)／恋愛ゲーム(18歳以上推奨)	2098本	27万1963本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は8月18日～8月24日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

サターンは格闘ゲームの移植が多いけれど、これからはRPGの移植にも期待したいところだよね。東京ゲームショウ以降、まだまだ新作が控えてそうな感じだから、乞うご期待？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	4	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK NEO・GEO	239
2	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	204
3	2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	195
4	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	163
5	2	Dの食卓2	ワープ 機種未定	154
6	7	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	123
7	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	110
8	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	91
9	12	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	72
10	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	66
11	14	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC	63
12	17	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	54
13	18	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術師〜	ガスト プレイステーション	53
14	9	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	50
15	15	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	48
16	10	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	47
17	13	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	45
18	27	エイリアン VS プレデター	カプコン ビデオゲーム	43
19	36	ラングリッサー1&2	メサイヤ メガドライブ他	41
20	22	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	34

※画面は業務用のものです。

祝 バトルガレッガ

完成度 ?%

昨年登場し、ファンをうならせた硬派シューティングがサターンに移植決定。P139へ!!

1 THE KING OF FIGHTERS '97

実現度 60%(?)

今作では、プレイスタイルによってモードが選べるのもいいね。実現の可能性は高い!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

P.191で急遽そのベールを脱いだ「スカッドレース・プラス」。何がプラスで、何が新しいのか？ 女性ユーザーがいきなり増えそうなこの新要素は、次号で大公開予定! 期待せよ!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	67850
2	2	鉄拳3	ナムコ	14076
3	3	バーチャストライカー2	セガ	11538
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	10914
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	7186
6	6	マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター	カプコン	6586
7	7	トップスケーター	セガ	5622
8	8	ロスト・ワールド	セガ	5182
9	10	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	4944
10	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4661
11	11	スカッドレース	セガ	3240
12	14	TOKYO WARS	ナムコ	2009
13	16	電車でGO!	タイトー	1540
14	15	サイドバイサイド2	タイトー	1511
15	12	ストリートファイターIII	カプコン	1421

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

16位 NEW SOFT トータルバイス
コナミ／稼働中／ガンシューティング

手応えバッチリのガンシューだ!!

話題の本格ガンシューティング。ゲームはストーリーモードとシューティングレンジとに分かれ、前者では選択可能な3ステージをクリアして、捕らわれた人質を救出する。後者では射撃レーンで5つの競技をこなしてゆくのだ。ガン内蔵のスピーカーで臨場感もバッチリだぞ。

OTHER GAMES!

1 バーチャファイター3

「スカッドプラス」と同時期に登場の「tb」。こちらも次号公開!

3 バーチャストライカー2

Binちゃんの講座も始まった「VS2」。噂の超裏技にも迫る？

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP 30

期待の新作

秋は新作ラッシュの季節だけど、その先陣を切るのが「スーパーロボット大戦F」かな。1位「グランディア」、2位「サクラ大戦２」との差も僅差になってきて、今後も話題は尽きないね。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／'97年内予定／価格未定／RPG

430 POINTS

開発進行度 75%

ためしてみよう!!

以前配布された体験版を入手しそこねた人は、東京ゲームショウの会場で体験してみるのもいいだろう。行けない人は本誌での次報を待とう。ショウの速報にも注目だぞ！

2位 前回2位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春予定／価格未定／ドラマティックアドベンチャー

414 POINTS

開発進行度 ?%

※画面は前作「サクラ大戦」のものです。

ショウ会場も要チェック!

ゲームショウ会場では広井王子氏のトークショウなども予定されているので、気になる情報をゲットできる!? 次号あたりでそのへんの新情報を見せられるかも？ 期待せよ！

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／9月25日／6,800円／S・RPG

361 POINTS

開発進行度 100%

新作の情報もアリ!!

シナリオ紹介も始まり、発売を前に期待も大きく膨らんでいると思うけど、なんと！ ファンにうれしい新作の情報も飛び出したぞ!! 詳細はP125からのBAN[3]PRESTOに急げ!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

Coming Soon バーニングレンジャー

セガ／'97年冬発売予定／5,800円／ACT（マルコン対応）

? POINTS

開発進行度 20%

ソニックチームの最新作!

ソニックチーム最新作がいきなりゲームショウ会場で発表！ 近未来を舞台にした特殊レスキュー隊の活躍が新鮮な、アクションだ。P.18へ!

Coming Soon 貞本義行イラストレーションズ

ガイナックス／11月27日発売／4,800円／CD-ROM画集

? POINTS

開発進行度 70%

ファン必携のCD-ROM画集!

エヴァやナディアのキャラデザインなどでおなじみの貞本氏。高い画質で収録されたデジタル画集はファンならずとも必見だ。詳しくはP139へ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／発売日未定	313
5	5	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	237
6	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／'97年内予定	209
7	6	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月予定	208
8	12	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ／9月25日予定	197
9	8	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／11月予定	196
10	9	デッド オア アライブ	テクモ／10月9日	195
11	11	DESIRE	イマディオ／9月11日	173
12	新	機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮）	バンダイ／発売日未定	170
13	15	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	164
14	10	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／11月下旬予定	163
15	18	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	150
16	13	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'97年末予定	145
17	23	プリンセスクラウン	アトラス／10月予定	115
18	20	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	111
19	14	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'97年末予定	104
20	22	ストリートファイターコレクション	カプコン／9月18日	103
21	19	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／11月予定	102
22	29	BAROQUE（バロック）	スティング／'97年内予定	101
22	17	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	101
24	27	ソニック R（仮称）	セガ／'97年末予定	97
25	16	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ／11月13日	96
26	30	GUNGRIFFONII（仮称）	ゲーム アーツ／発売日未定	91
27	21	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	セガ／11月20日	90
28	25	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	89
29	24	街	チュンソフト／10月30日	88
30	47	魔法学園ルナ!	角川書店／発売日未定	84

OTHER CHECK! COMING SOON!!

12 機動戦士ガンダム ギレンの野望

一年戦争が題材の本格ＳＬＧ。ジオン軍か連邦軍か迷うところ。

33 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

ゲームショウ会場には、ジャイアント馬場選手も登場!? 期待！

※ 上のデータのポイントは９月５日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGASATURN

セガサターン 週刊 読者レース Vol.67

ALL SOFT READERS CHECK!

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週も、1位は「サンダーフォースV」で意外に安定。その他の新作は、毎週のように大きく変動しているぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点で掲載させていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは9月11日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

8月29日現在発売済みサターンソフト総本数:725本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.5219
2	2	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.3862
3	3	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.3632
4	4	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3455
5	19	ラングリッサーⅣ〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ〉	SLG	9.3294
6	6	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3283
7	7	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3221
8	5	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2967
9	10	バーチャファイター2	ACT	9.2666
10	11	ポリスノーツ	ADV	9.2657
11	14	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2583
12	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.2539
13	8	バイオハザード	ADV	9.2525
14	13	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2489
15	9	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.2419
16	16	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2345
17	15	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2318
18	17	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2276
19	18	悠久幻想曲	RPG	9.2083
20	20	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1818
21	118	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	9.1428
22	21	レイヤーセクション	SHT	9.1404
23	23	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1139
24	24	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1003
25	30	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.0985
26	25	だいな♥あいらん	ADV	9.0953
27	28	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0862
28	22	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0769
29	26	ソニックジャム	ACT	9.0645
30	31	花組対戦コラムス	PUZ	9.0563
31	32	ストリートファイターZERO2	ACT	9.033
32	33	バーチャファイター	ACT	9.0292
33	34	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0229
34	38	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	9.0198
35	27	BULK SLASH	SHT	9.0192
36	29	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0184
37	36	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0028
38	39	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	9.0
39	35	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9967
40	37	エターナルメロディ	SLG	8.996
41	41	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9865
42	40	プリンセスメーカー2	SLG	8.9849
43	42	バーチャコップ	SHT	8.9804
44	43	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.973
45	44	ヴァンパイアハンター	ACT	8.973
46	47	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	8.9729
47	45	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9659
48	52	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	8.9655
49	46	タクティクス オウガ	RPG	8.962
50	49	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9493
51	50	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9477
52	48	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9465
53	51	ダライアス外伝	SHT	8.9409
54	56	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.92
55	66	紫炎龍	SHT	8.913
56	53	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9103
57	63	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.909
58	54	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9078
59	55	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.8718
60	57	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.8583
61	59	戦国ブレード	SHT	8.8497
62	58	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8436
63	60	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8401
64	62	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8181
65	64	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.816
66	61	三國志V	SLG	8.8139
67	65	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.8095
68	69	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8
69	67	バーチャコップ2	SHT	8.7848
70	68	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7777
71	71	パンツァードラグーン	SHT	8.7704
72	70	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.766
73	72	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	8.7619
74	73	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7599
75	74	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.75
76	77	ストライカーズ1945	SHT	8.7275
77	78	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.7272
78	76	信長の野望・天翔記	SLG	8.725

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
79	75	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.7215
80	82	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7179
81	81	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7098
82	80	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7028
83	79	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.6991
84	83	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6923
85	84	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6828
86	85	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6788
87	93	シーバス・フィッシング2	SLG	8.6666
88	105	バーチャル競艇	SPT	8.6666
89	87	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6608
90	88	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.6541
91	91	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6469
92	92	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.6444
93	94	デイトナUSA	RAC	8.6169
94	96	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.61
95	100	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6071
96	90	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.607
97	104	マリカ～真実の世界～	RPG	8.6052
98	97	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.6044
99	99	メタルブラック	SHT	8.6033
100	95	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.596
101	98	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5931
102	102	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.5897
103	106	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5719
104	103	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	8.5714
105	108	ドラゴンフォース	SLG	8.5664
106	107	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5652
107	119	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	8.56
108	112	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.5522
109	111	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5519
110	110	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5515
111	109	エネミー・ゼロ	MOV	8.55
112	139	ラストブロンクス	ACT	8.542
113	115	THE UNSOLVED（ジアンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.5357
114	113	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5322
115	126	天地無用！ 適魎必要	PUZ	8.5238
116	129	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5217
117	116	ストリートファイターZERO	ACT	8.517
118	117	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.5134
119	124	ハイパーデュエル	SHT	8.5094
120	101	パズルボブル3	PUZ	8.5
121	114	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4976
122	120	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4897
123	122	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4843
124	123	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4838
125	125	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4791
126	127	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.4761
127	121	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.4545
128	138	太平洋の嵐 疾風の轍轤〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4545
129	128	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4484
130	131	デカスリート	SPT	8.4259
131	132	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.4248
132	133	モンスタースライダー	PUZ	8.4166
133	89	スレイヤーズろいやる	RPG	8.41
134	130	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.405
135	134	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3978
136	135	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3956
137	136	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3947
138	141	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3766
139	142	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.373
140	140	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.3728
141	143	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3636
142	144	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
143	137	重装機兵レイノス2	ACT	8.3529
144	86	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	8.35
145	145	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.3448
146	148	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3388
147	146	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3333
148	147	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3333
149	149	グレイテストナイン'96	SPT	8.3278
150	151	BATSUGUN	SHT	8.3269
151	150	パズルボブル2X	PUZ	8.3187
152	152	マジカルドロップ2	PUZ	8.3106
153	162	バトルバ	RAC	8.301
154	新	DX人生ゲームⅡ	TAB	8.3
155	154	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2924
156	155	アンジェリークSpecial	SLG	8.2911
157	156	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.2857
158	159	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2826
159	153	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.279
160	161	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2736
161	157	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2715
162	158	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2671
163	163	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.2564
164	164	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2498
165	167	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.2371
166	166	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2344
167	168	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2289
168	165	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2226

オッズ表サターンA寸評

ハデに動く新作勢 今年後半の主役ははたしてどれだ？

長かった夏休みも終わり、いよいよ今年の後半戦に入ったセガサターン。「サクラ大戦」のあいかわらずの強さを中心に、「EVE」「下級生」、そして予想を超えて1位の座を確保している「サンダーフォースV」などが今年前半のサターンソフトの代表選手なのかな？ 後半戦の主役はこれからだぞ！

オッズも落ちず5週連続1位「TFV」。

一度は落ちたが再び5位に浮上「ラングⅣ」。

急浮上はデキの良さから？「マーブル」。

その他のソフトでは、先週8位にまで躍進していた「バイオハザード」が、今週は13位に後退。ニチブツのいぶし銀(?)ソフト「バーチャル競艇」は、8.6666の好オッズで17ランクアップ、「パズルボブル3」「スレイヤーズ」はそれぞれ後退だ。

じつは穴馬の良作か？ 88位「バーチャル競艇」

「スレイヤーズろいやる」は44位ダウン133位。

【祝！……なのかねぇ……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「おう、ハチ。今日はムチャクチャ忙しいぞっ！　校了中だというのに、東京ゲームショウよ！　しかも土日も朝からへばりつきっ。もうたまらんねコリャ。さあ行け、今行け、それ行け」「たいちょう、元気っすねぇ……。ちなみに知ってました？　サタマガが週刊化して、ちょうど30号目だっていうの」「ナニィ？　30合目？　富士山の3倍以上スゴイな。そりゃ」「たいちょう……ボケもヒドいわりに元気っすねぇ……。もう秋スよ、秋」「ナニィ？　空き巣ぅ？　お前たまには家に帰れよ。…………じゃねぇや、ゲームショウ行くんだったな。それ行けーっ！」「あわわわわわわわ」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
169	169	機動戦士ガンダム	SHT	8.2192
170	170	スナッチャー	ADV	8.2184
171	176	LULU	ETC	8.2127
172	174	Wizards' Harmony	SLG	8.2034
173	171	アースワームジム2	ACT	8.2
174	172	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2
175	173	ダークセイバー	A•RPG	8.1958
176	177	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.181
177	175	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1789
178	178	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1699
179	179	ガンバード	SHT	8.1674
180	181	コマンド&コンカー	SLG	8.1666
181	180	サターンボンバーマン	ACT	8.1664
182	182	三國志英傑伝	SLG	8.16
183	183	ディスクワールド	ADV	8.1578
184	184	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1525
185	186	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1488
186	185	ダイナマイト刑事	ACT	8.1462
187	187	皇龍三國演義	SLG	8.1428
188	188	ファンタステップ	ADV	8.1428
189	189	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1381
190	190	優駿クラシックロード	SLG	8.1375
191	192	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1161
192	193	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.1153
193	194	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1066
194	197	新テーマパーク	SLG	8.1037
195	195	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1025
196	196	将棋まつり	TAB	8.0987
197	198	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	8.0769
198	199	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（通常版／拡張RAM同梱版）	ACT	8.0769
199	200	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0655
200	160	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	8.0588
201	201	MYST	ADV	8.0587
202	202	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
203	203	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0491
204	204	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.0453
205	207	ブラストウインド	SHT	8.0363
206	205	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.0303
207	206	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0263
208	191	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	8.0259
209	208	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0042
210	209	風水先生	SLG	8.0
211	210	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.9861
212	211	F-1 Live Information	RAC	7.9759
213	212	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9739
214	213	プロ麻雀 極S	TAB	7.9726
215	214	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
216	215	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
217	216	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9622
218	217	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9592
219	218	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
220	219	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9072
221	220	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.9041
222	221	The Tower	SLG	7.867
223	222	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.8629
224	223	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8557
225	225	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.844
226	226	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8383
227	227	大運動会	SLG	7.838
228	228	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.8333
229	231	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8187
230	224	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8175
231	229	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.8125
232	232	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8026
233	233	三國志Ⅳ	SLG	7.8019
234	235	エーベルージュ	SLG	7.7884
235	234	提督の決断Ⅱ	SLG	7.775
236	230	エリア51	SHT	7.7647
237	236	ビクトリーゴール	SPT	7.7577
238	238	提督の決断Ⅲ	SLG	7.75
239	239	DX人生ゲーム	TAB	7.7368
240	240	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7254
241	241	Dの食卓	ADV	7.7207
242	242	ウイニングポスト2	SLG	7.7187
243	244	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.717
244	261	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.7058
245	243	わくわく7（通常版／拡張RAM同梱版）	RPG	7.7021
246	245	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
247	258	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.7
248	246	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6909
249	247	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6907
250	248	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6849
251	249	セクシーパロディウス	SHT	7.6847
252	250	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6778
253	252	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
254	新	古伝降霊術 百物語	ETC	7.6666
255	237	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.6666
256	253	ぷよぷよ通	PUZ	7.6624
257	254	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.6568
258	255	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.641
259	256	ROBO・PIT	ACT	7.6407
260	257	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
261	259	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6236
262	268	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.623
263	251	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.6133
264	260	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
265	262	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5954
266	263	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.5909
267	265	エイリアン トリロジー	SHT	7.5853
268	266	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.5849
269	267	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
270	270	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.5684
271	269	金沢将棋	TAB	7.5652
272	271	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
273	264	バップ・ブリーダー	SLG	7.5537
274	272	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5523
275	273	ZORK Ⅰ	ADV	7.551
276	274	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
277	275	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5438
278	276	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
279	277	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5241

○新着対抗馬紹介

前作よりもパワーアップ！ 多人数に嬉しい定番だ。

154着 NEW SOFT DX人生ゲームⅡ

タカラ／'97・7・24
5,800円／TAB（マルチターミナル6対応）

全投票平均点	8.3
本誌の平均点	7.66

イベント等の強化はある程度評価できるが、同じところを回り続けることが多く、メインマップの作りも単調すぎる。受験やミニゲームも難しすぎるし、長いプレイをするよりも、数時間気軽にプレイするほうが楽しめるように感じた。（埼玉県・長谷川哲夫・34歳）

従兄弟とゲームをした時に一番盛り上がったゲーム。まさに多人数で遊ぶには最適。ちなみに、変な顔にした時の、赤ちゃんの頃の顔は笑える。（千葉県・小川和洋・14歳）とにかく面白い。今までのボードゲーム系の中では一番。職業のラインナップも、足りないパラメータなども、ひと目でわかるのは○。ただ、相手コンピュータがいいマス目に止まるのが腹立たしい。（秋田県・高橋学・27歳）前回よりもパワーアップしたミニゲームや、すごい数のイベントには驚き。しかも、きちんとわかりやすくなっていて良い。が、顔のパーツで、男の髪型がまともなものが少ないのが少し気にはなったが……。（千葉県・砂川豊実・16歳）

●新着単穴馬紹介

多種多様にそろった新旧の新着。まとめてチェックだ！

254着 NEW SOFT 古伝降霊術 百物語

ハドソン／'97・8・8
5,800円／ETC

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	7.33

いかにも霊が出てきそうな本格的な演出が秀逸。物語を進めていくうちに、しだいに恐怖心があおられていく。百ある物語の内容は玉石混交で、背筋が凍りつきそうなものもあれば、今ひとつ現実味に欠けて、ピンとこないものも。皮肉にも、その典型例は稲川淳二による話だろう。いっそのこと彼の語りを交えなかったほうが怖さも倍増していたと思う。（千葉県・安藤充謙・24歳）長い文章があっという間に表示されてしまうので、読み終わる前に効果音がなったり、絵が変わったりとテンポが悪かった。（東京都・中谷文吉・30歳）

288着 NEW SOFT ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

コナミ／'97・8・7
5,800円／PUZ

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	6.66

PS版よりもグラフィックの発色がアップしている。少々、追加要素も加わっている。「ぱずるだま」シリーズからシステム的にパワーアップはしているが、あまりに自由度が高すぎる分、止まらない連鎖が次々と続き、最後はジャンケンになってしまう。完成度は、あまり高いとはいえないが、限りない連鎖と爽快感を味わいたい人にはオススメ。また、背景と玉のデザインはアーケードとほとんど変わらず、またワクの中のキャラは「ときメモ」なので、どちらかのファンであるなら買うべきだろう。（秋田県・工藤慎司・15歳）

316着 NEW SOFT ドゥーム

ソフトバンク／'97・7・11
5,800円／SHT

全投票平均点	7.3333
本誌の平均点	5.66

今さら、発売されてもという感じが否めない。1、2が収録されてはいるが、何の特典も付いていない点はマイナス。ある程度のリニューアルなり、オマケモードくらい付けてほしかった。せめて、もっと前に発売されていれば……。（東京都・稲垣稔・23歳）移植の忠実さはなかなかのもの。さらにケーブル対戦に対応させたのも非常にうれしいところ。ただ、これが最新作でないのが悔やまれる。（大阪府・棚白美智雄・21歳）

396着 NEW SOFT 本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン

ビデオシステム／'96・10・10
7,800円／TAB

全投票平均点	6.72
本誌の平均点	6.66

本格的な4人打ち麻雀がプレイできるのはタイトル通りのもの。一流芸能人10人と、激しい戦いが繰り広げられる、ということ以外、これといった新要素はないが、麻雀好きなら楽しめるハズ。対局中に出てくる、名人のコメントなども楽しい。（鳥取県・大山雅樹・20歳）画面の作りが今ひとつだし、会話部分もしらけてしまう内容。キャラによる強弱がありすぎるゲームバランスにも疑問が残る。（兵庫県・青木孝敏・27歳）

432着 NEW SOFT ムーンクレイドル

パック・イン・ビデオ／'97・6・27
6,800円（3枚組）／ADV

全投票平均点	6.4
本誌の平均点	6.66

ストーリーも役者の演技なども完璧といえるほどのデキ具合。さすが飯田譲治がプロデュースしてるだけのことがある。探偵モノっていう設定だけで寄ってくる人もいるだろうが、そうでない人も、また実写ムービーに拒否反応がある人でも、これなら安心してオススメできる。でも、実写じゃなければもっと良かったのかな、と思うところも……。（千葉県・平野京子・26歳）

460着 NEW SOFT サイドポケット3

データイースト／'97・7・18
5,800円／TAB

全投票平均点	6.1666
本誌の平均点	6.0

ゲーム画面も、雰囲気も渋くてカッコイイ感じ。まさにビリヤードのイメージにピッタリ。ただ、難易度が高いのはともかく（私が弱すぎる？）、操作性が悪いのはどうにかしてほしかった。繰り返しプレイしようという気になれない。（東京都・林原陽子・23歳）実際にビリヤードするよりも、煩わしい操作がいただけない。3Dにした意味もない。（兵庫県・田中滋・26歳）

【新戦力……って？】「（ガタンゴトン……）隊長、それにてしても、時の過ぎるのは早いっすねぇ……。週刊化当初は年末なんてイスカンダルの彼方くらい遠い存在だったのに……。もうなんか手に届く感じっすよ。そろそろ年末の隠し玉なんてヤツも誌面で扱うことになるんでしょうかねぇ……」「（ガタンゴトン……）今年は人の入れ替わりも激しかったのぉ……。やっぱ週刊誌はそんなもんなのかもしれんな……。ま、近々サタマガに新戦力も加わるから、ハチももう少しの辛抱じゃ」「へー……。誰スカそれ？」「ま、そのうちな。秋からの新企画に期待せよっ！」「て、隊長。忙しくて企画が止まったまんまでやんすが……」「レーッ（プシュー）。さ、さあ着いたぜよ」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
280	278	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
281	279	エアーマネジメント'96	SLG	7.52
282	281	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
283	282	リグロード サーガ	RPG	7.513
284	283	上海 万里の長城	PUZ	7.511
285	284	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5068
286	285	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
287	286	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5063
288	新	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.5
289	287	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4905
290	288	マジカルホッパーズ	ACT	7.4848
291	289	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4838
292	291	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.479
293	290	シムシティ2000	SLG	7.4767
294	292	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.4719
295	293	ウイニングポストEX	SLG	7.469
296	294	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
297	295	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4401
298	296	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.425
299	297	昇龍三國演義	SLG	7.4177
300	303	首都高バトル'97	RAC	7.413
301	299	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.4122
302	300	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
303	301	疾風魔法大作戦	SHT	7.4067
304	302	ザ・ホード	SLG	7.3928
305	298	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3773
306	304	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
307	307	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.375
308	305	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3712
309	306	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3712
310	308	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3684
311	309	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
312	310	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3435
313	311	ステークスウィナー	ACT	7.3333
314	312	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
315	313	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.3333
316	新	ドゥーム	SHT	7.3333
317	314	テーマパーク	SLG	7.3291
318	315	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3181
319	280	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.3125
320	316	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.3125
321	317	ゲックス	ACT	7.303
322	318	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
323	319	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
324	322	ロードラッシュ	RAC	7.2807
325	321	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.2777
326	327	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2666
327	323	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2657
328	324	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
329	333	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2608
330	325	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2571
331	326	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.25
332	330	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2413
333	329	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.2333
334	334	Cubic Gallery	ETC	7.2222
335	345	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2195
336	320	七つの秘館	ADV	7.2187
337	335	神凰拳	ACT	7.2
338	337	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1931
339	336	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1894
340	331	GAME WARE Vol.5	ETC	7.1818
341	338	m～君を伝えて～	SLG	7.1785
342	340	くるりんPA!	PUZ	7.1724
343	341	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1714
344	343	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1639
345	344	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
346	339	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.1458
347	346	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.1428
348	347	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1428
349	328	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.1379
350	342	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1369
351	349	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1363
352	348	水滸演武	ACT	7.128
353	351	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.125
354	353	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1188
355	354	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.1
356	352	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.098
357	357	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0923
358	355	ソード&ソーサリー	RPG	7.0847
359	350	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.0675
360	356	銀河英雄伝説	SLG	7.0576
361	366	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	7.0526
362	359	サンダーホークⅡ	SHT	7.0481
363	332	もうぢゃ	PUZ	7.0434
364	361	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0416
365	369	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.0416
366	360	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0282
367	362	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
368	363	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	7.0
369	364	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
370	365	GOTHA Ⅱ ～天空の騎士～	SLG	7.0
371	358	スカイターゲット	SHT	6.9759
372	367	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9743
373	368	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9581
374	370	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
375	371	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9302
376	372	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.9302
377	373	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.909
378	374	ウルトラマン図鑑	ETC	6.909
379	375	柿木将棋	TAB	6.9019
380	376	卒業クロスワールド	ADV	6.9
381	377	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
382	379	シーバス・フィッシング	SLG	6.8333
383	380	永世名人Ⅱ	TAB	6.8333
384	388	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8333
385	381	海底大戦争	SHT	6.8301
386	382	ゲームの達人	TAB	6.819
387	383	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.8166
388	384	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
389	385	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8
390	386	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7884

●新着単穴馬紹介 久しぶりに出てきた要注意。ちょっと古めの2本です。

557着 NEW SOFT CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)

ビック東海/'97・2・28
5,800円/ACT

全投票平均点 **3.6666**
本誌の平均点 **5.33**

「西暦1999　ファラオの復活」や「トゥームレイダース」で、「洋ゲーも捨てたものじゃないかな」と思うようになったのに、このゲームのおかげで、再びドン底に突き落とされるような気持ちになってしまった。すぐ落ちてしまうとか、難しいとか、そういったことではなく、普通に闘っている時ですら、何をしてるのか(もしくは、されているのか)わからない。(鳥取県・木村俊之・22歳)個人的には好きなんだけど、独特すぎるゲームなので対戦相手がいないのが一番ツライ。海外ものの宿命か。(東京都・竹内一晋・22歳)

562着 NEW SOFT キューブバトラー～アンナ未来編～

やのまんゲームス/'97・5・23
5,800円/PUZ

全投票平均点 **3.1**
本誌の平均点 **4.33**

「ジグソーパズルをビデオゲーム向きにアレンジして、対戦モノにしよう」というアイデア自体はいいが、結局そこ止まり。ストーリーに関しても「さわり」程度の見せ方で中途半端だし、ボリュームも不足している。(千葉県・成瀬智幸・28歳)「～デバッカー翔編～」と一緒に、1枚にまとめることはできなかったのか? 2枚に分けて出したのは納得がいかない。ゲームの主人公の声をあてている、小森まなみさんのラジオ番組で、とんでもなく持ち上げていたからやってみたのに、だまされた気分だ。(宮城県・中沢隆広・28歳)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
391	387	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.7853
392	390	ズープ	PUZ	6.7692
393	391	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
394	392	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7567
395	393	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.75
396	新	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.72
397	394	ナイトストライカーS	SHT	6.72
398	395	クリーチャーショック	SHT	6.6818
399	396	永世名人	TAB	6.6708
400	378	WILLY WOMBAT	ACT	6.6666
401	397	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
402	399	AI将棋	TAB	6.6585
403	400	ダライアスⅡ	SHT	6.6464
404	401	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6434
405	402	爆れつハンター	ADV	6.6417
406	403	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
407	404	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.6086
408	405	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5872
409	406	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5858
410	407	Body Special 264	PUZ	6.5833
411	408	三國志リターンズ	SLG	6.5789
412	409	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
413	410	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.5625
414	411	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5598
415	389	怪盗セイント・テール	ADV	6.5454
416	413	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.532
417	398	逆鱗弾	SHT	6.5263
418	412	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5257
419	414	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
420	415	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5
421	416	BUG TOO!!	ACT	6.5
422	417	テトリスプラス	PUZ	6.5
423	418	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
424	419	闘神伝S	ACT	6.4724
425	420	信長の野望 リターンズ	SLG	6.4666
426	421	Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム	SLG	6.4615
427	422	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4461
428	423	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.4444
429	425	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.4358
430	424	ゲームの達人2	TAB	6.4285
431	426	ロックマンX 3	ACT	6.4065
432	新	ムーンクレイドル	ADV	6.4
433	427	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
434	428	ブラックファイアー	SHT	6.375
435	429	D-THIRD	ACT	6.372
436	430	輝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
437	431	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3538
438	432	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3538
439	433	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
440	434	TETRIS S	PUZ	6.3529
441	435	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3513
442	439	闘神伝URA	ACT	6.3437
443	436	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3392
444	437	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
445	438	激突甲子園	SPT	6.3333
446	440	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.3235
447	441	マジカルドロップ	PUZ	6.3157
448	442	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3108
449	443	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.3
450	444	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	6.3
451	445	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2507
452	446	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.2328
453	447	実戦麻雀	TAB	6.2307
454	448	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
455	449	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.2083
456	450	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
457	451	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
458	452	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1818
459	453	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
460	新	サイドポケット3	TAB	6.1666
461	454	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1648
462	462	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1363
463	455	湾岸デッドヒート	RAC	6.1323
464	456	ホーンテッドカジノ	TAB	6.1317
465	457	デスロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.125
466	458	Race Drivin'	RAC	6.1124
467	459	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1124

オッズ表サターンB・C寸評 安定期に突入か? 中堅層にランクインのソフト多し

今週は、ほとんどの新着ソフトがオッズ表B・Cに軟着陸した他は、おおむね大きな変動はなし。40ランクダウンの「ぷくんパ」、26ランクダウン「セイント・テール」は要注意か。

「ぷくんパ」は、40ランクダウン200位に。

先週登場の「セイント・テール」は続落中。

オッズ表サターンD寸評 最下位甲子園 今年の夏の覇者はやっぱりデス様デス

北の狼、南の虎。サターンの最下位選手権を争う「大冒険」将軍と帝王「デス」様の夏の甲子園"死のロード"は、そのまま春の選抜に向け予選突入(笑)。次の初出場初優勝校は出るか?

今度の選抜有力校?「CRITICOM」。

歴代の強さはPL学園並み?のデス様。

【要注意じゃ……】「さーて。着いたぜよ。待たせたなぁ有明ビッグサイト!」「…………へ?」「わはははははは。さぁ行くぞいハチ!　運良くまだガラガラじゃっ。それー突撃ぃー!」「あっ。たいちょーっ!」「(ズドドドドドド)ぶはははははははは。間違えたぞ、ハチ。今回のゲームショウは幕張メッセじゃ!　面舵いっぱい。ヤマト全速前進じゃあ」「たいちょう……。なんか息切れしてて、全身喘息って感じスよ……」「サタマガ読者のモノどもぉ。間違えるなよォ。絶対間違えるヤツがいるだろ。んんー?」「……って、隊長。あんたが言うなぁ!」「ちなみに6日土曜日は高校生以下の者は午前14時までは入場できんぞ。学校さぼってきたらあかんぞ。それ、ハチ。進めー!(ズトドドドドドド)」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
468	460	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.1111
469	461	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
470	463	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.0833
471	464	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0622
472	466	フィッシング甲子園	SPT	6.0
473	467	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.983
474	479	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.9677
475	468	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
476	469	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
477	470	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
478	471	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
479	472	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
480	473	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
481	474	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
482	482	スペースインベーダー	SHT	5.8518
483	476	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
484	477	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
485	478	バーチャルカジノ	TAB	5.8
486	475	バーチャルオープンテニス	SPT	5.7763
487	480	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
488	481	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7333
489	483	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.7209
490	484	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.714
491	485	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
492	486	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
493	465	2TAX GOLD	QIZ	5.6428
494	487	「占都物語」その I	ETC	5.6315
495	488	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
496	489	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.6
497	490	戦略将棋	TAB	5.6
498	491	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.5666
499	492	麻雀悟空・天竺	TAB	5.553
500	494	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.5294
501	493	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.5228
502	495	エアーズアドベンチャー	RPG	5.4192
503	496	ブレインバトルQ	QIZ	5.4
504	497	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.3934
505	498	ゲイルレーサー	RAC	5.3782
506	499	麻雀厳流島	TAB	5.3333
507	500	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.317
508	501	ハイオクタン	RAC	5.3125
509	502	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3076
510	503	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.2727
511	504	Break Thru!	PUZ	5.2285
512	509	サイベリア	SHT	5.1785
513	505	TAMA	ACT	5.1602
514	506	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
515	507	ダイダロス	SHT	5.1041
516	508	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1041
517	510	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	5.0222
518	511	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	4.9642
519	512	FIFAサッカー'96	SPT	4.9285
520	513	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.921
521	515	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
522	514	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
523	516	球転界	PIN	4.8666
524	517	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	4.8636
525	526	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.8571
526	518	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
527	519	シミュレーション・ズー	SLG	4.8
528	520	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
529	521	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7777
530	522	HORROR TOUR	ADV	4.7368
531	523	新海底軍艦	SLG	4.7272
532	524	3D Lemmings	PUZ	4.7272
533	525	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.6666
534	527	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	4.6153
535	528	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
536	529	タイタンウォーズ	SHT	4.5555
537	530	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4508
538	531	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4
539	532	キューブバトラー	PUZ	4.375
540	534	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.375
541	533	バーチャルバレーボール	SPT	4.2158
542	535	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
543	536	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.1212
544	538	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1111
545	537	北斗の拳	ADV	4.0634
546	539	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
547	540	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0
548	541	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
549	542	必殺！	ACT	3.923
550	543	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
551	545	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8148
552	544	熱血親子	ACT	3.8117
553	546	ゲン ウォー	SHT	3.7692
554	552	スターファイター3000	SHT	3.7586
555	547	痛快！スロットシューティング	ETC	3.72
556	548	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6914
557	新	CRITICOM （ザ・クリティカルコンバット）	ACT	3.6666
558	549	ジョニー・バズーカ	ACT	3.5333
559	550	学校の怪談	ADV	3.2339
560	551	ハートビートスクランブル	ADV	3.1739
561	553	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.156
562	新	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	3.1
563	554	FIST	ACT	3.0526
564	555	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
565	556	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.75
566	557	グリッドランナー	ADV	2.75
567	558	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
568	560	結婚～Marriage～	SLG	2.6735
569	559	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.673
570	561	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.6666
571	562	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.6153
572	563	PLANET JOKER	SHT	2.5531
573	564	カオスコントロール リミックス	SHT	2.55
574	565	カオスコントロール	SHT	2.4634
575	566	Defcon5	SLG+RPG	2.3333
576	567	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.2903
577	568	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.2405
578	569	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1578
579	570	デス クリムゾン	SHT	2.0191

サタマガ推奨名馬 Vol.17 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 渋谷覚首

下級生

●エルフ
●'97年4月25日発売
●7,800円（3枚組）
●恋愛ゲーム（18歳以上推奨）

読者	9.3455
本誌	──

兄弟誌ザプレでの鉄拳集団としてお馴染みの卍覚覚首。サタマガ初体験。

ソフトDATA

初登場（オッズは9.6491）から3週連続1位を獲得。16回ランクイン中、一番落ちても7位9.3386。その後4位に持ち直し上昇傾向。推定販売本数（セルスルー）は27万本と好調。

厩舎情報 下級生 ひとくちメモ

同社からパソコン用として発売され、大ヒットした「同級生」の流れを組む恋愛シミュレーションゲームの移植。元々はパソコンで発売され（18禁）、今年春サターンへとパワーアップして移植された。君は卯月学園の3年生となり、卒業までの1年という限られた時間で、登場する13人の女の子と親しくなり……というのが目的。ゲームもさることながら、女性イラストレーター門井亜矢による、キャラクターたちも人気の大きな要素。

ハマるゲーム

他誌ではギャルゲー嫌いと吹きつつ、実は数多くのギャルゲーをプレイしてきた自分。定番のときめもをはじめとして、結婚（サターン版）などなど守備範囲の広さは自慢で、多くのソノ系ゲームに触れてきた。だって、プレイもせずにダメだとかいいたくないし。という自己弁護はさておき、そんな私がオススメするギャルゲーが某麻宮というライターにハメられ……いや、勧められてプレイした、「下級生」だ。

ゲームはいたってシンプルなADV。平日は学校に行って、自動的に授業を受けるだけだが、土日には学校や町を自由に散策して、お目当ての女の子と交友を深めていくというのが目的だ。ストレートに言って、このありがちなゲーム性に魅力を感じる部分はないのだが、注目すべきは設定やストーリーだ。学校の優等生だとか、そんなありがちな設定ばかりではない。先生や学校外の女の子も恋愛の対象である。意外にも年上の女性が3人もいるので、お姉様好きな方にもおすすめ。ストーリーもよさげで、見た目とはうらはらに純粋な心を持つコギャル風少女、金に苦しみ水商売に身を落としていく女性、など、じつにヘヴィでハードな話もある。はたまた、宇宙的大恋愛ストーリーや、主人公とその友達の友情談、同じく女の子同士での友情と恋愛の話。とにかく今までの型にはまったギャルゲーのストーリーとは、一味も二味も違う展開が楽しめる。だから全キャラクリアするのも作業的という印象はない。そういえばこのゲーム、キャラクターたちがしゃべる声は、有名声優を起用しているらしい。だが、エルフでは声優の名前をあげようとはしない。エンディングでもだ。今流行りの声優人気にあやかろうとせず、自分達で作ったゲーム（&キャラクター）を前面に押し出す姿勢はかなりの好印象。でも、よく考えたら、これが普通なんだよね。キャラクターボイス担当者がゲームのアピールポイントになっている今が変なんだよ、他のメーカーさん。

唯一残念なのが、18禁じゃないから、女の子の全裸が見れないこと。うがぁ～。○○ちゃんの……嘘です。ま、その分多くの人にさわってもらえるワケだし、よしとしましょう。

女の子とのイベントはすべて貴重。クリア後にはアルバムで見られる。

check! 面倒なら、複数の女の子を同時進行させてしまおう

本文中でも述べたが、ストーリーに注目。個人的におすすめなのが、美夏、真由美、美雪（&愛）。とにかくマメに動き回って、すべてのイベントを見よう。複数キャラ同時進行も可能なので、なんとか頑張れば、1度のプレイでいろんなエンディングも見られるぞ。

時間的にキツイが、デートは1日に何度かできる。ただ真歩子と麻紀のように相反するキャラもいるので注意しよう。

ハッピーエンドに必要なイベントはそんなに多くないので、計画を立てれば、複数キャラの同時進行は楽だ。頑張れ。

最近の読者のコメントは？

第一印象は、全然Hじゃないこと。「下級生」っていうと"パソゲー＝エロゲー"と考えがちで、プレイを薦めにくいと思われがちだけど、サターン版は全然違う。クリア時もかなりの感動を与えてくれます。見た目はギャルゲーだけど、中身は非常にクールなデキなのです。（徳島県・原祐輔・13歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

全国から卯月学園への転校希望者が殺到していて、学園長に教員事務員、一同嬉しい悲鳴をあげております。学園生活は毎日が恋愛指数100%。いつか本物の愛をGETするための、時に楽しく、時に切ないさまざまな恋愛が体験できるでしょう。心ときめく女の子達と出会うため、ぜひ入学を。

【で、着いたダス】「たいっひょー……。幕張遠いっすぅ……。今日から3日間毎日こんなとこまで朝イチから行くんすかぁ……」「バカモン！　ネタは足で稼ぐもんよっ。近頃の若いヤツぁ、そのへんがわかっとらんな。ワシらが足で稼いだネタを次号と次々号でじっくり読ませたれやっ」「ふひー。で、まずは今回の目玉は？」「うむ。例の大作の続編の試しプレイぢゃ。アレのサンプルはまだ当分出そうにないからの。今のうちにこっそり遊びまくって、よーく覚えとけや」「ふんふん」「あとは、サタマガでおなじみの開発スタッフも多数詰めかけとるからの。こっそり後ろについていって、極秘情報をゲットするのじゃ」「たいちょう……そんなことしなくても、サタマガの隊長って言えば、いろいろ教えてくれるでしょーに」「バカモン！　人間油断したときがチャンスじゃ。影のよーにつきまとい、何食わぬ顔でニコニコと極秘情報を盗み聴く。それでこそ奥深い記事につながるのぢゃ」「ホントすか……？」「ああーっと、今回はここまで。詳しくは次号。さらに詳しくは次々号！　さすがサタマガ週刊だぜッ。乞うご期待！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

暑かった夏も終わったけど、まだ気になるソフトもあるんじゃないかな？ そのへんを恒例のチェック！

？着 VIRUS（ウイルス）

ハドソン／'97・8・22
6,800円（3枚組）／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

難しい専門用語で面食らった部分もあるが（それなりにかっこいいとは思うけど、ちょっとやりすぎかも……）、内容が良かったのであまり気にならない。近未来風でキャラにも魅力があるし、ストーリーも良くグイグイ引き込まれる。ただ、キャラが話してるのに口が動かないのが気になる。（北海道・藤本真由美・22歳）
完成された世界観が素晴らしく、エイベックスが手掛けたBGMも、この世界に見事に融合している。基本は総当たり型のADVだが、サイバーパンクADVの中では上位を行く作品である。（東京都・宗片康輔・21歳）

？着 魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～

NECインターチャネル／'97・8・8
6,800円／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	4.66

グラフィックは美しいし、音声がまんべんなく入っているのもうれしい。ただ、ムービーが少ないのがいただけない。ファンとして、一番期待していた部分だけに残念である。サミーらしい、ぶっとんだ内容は相変わらずでいいのに……。（愛知県・倉島達也・21歳）
期待したほどのデキではない。これでは、サミーファンも納得がいかないかも。（北海道・大橋満・28歳）

？着 爆れつハンターR

キングレコード／'97・8・8
5,800円／ADV（18歳以上推奨）

予想オッズ	？
本誌の平均点	4.33

ムービーは短めだし、RPG部分はスーファミ並みのデキ。原作はテンポの良い作品だったが、長いロード時間のおかげで、それをゲーム上で生かしきれていない。いくらなんでもこの内容ではファンでもちょっと敬遠してしまうと思う。（千葉県・長沢順二・23歳）

？着 ライフスケイプ2 ボディバイオニクス～驚異の小宇宙人体～

メディアクエスト／'97・8・8
5,800円／ACT

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.66

何とも異色な内容。だが考えようによっては、健康な体を取り戻すという内容も、アクションゲームで遊びながら、人体の仕組みを学ぶことができるというのも、たまにはいいかもしれない。ただ、健康マニアでゲームをする人っている？（東京都・鈴木昌治・18歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●スクウェアのチョコボのなんちゃらに対して、「ソニックの不思議のダンジョン」を出してくれー！ セガ制作でいいから。（滋賀県・新谷宏・19歳）
●マニアじゃなくても、UPLパーフェクトパックとかって、欲しいと思いません？（千葉県・坂元幸司・20歳）
●それでもオレは「ソダン」VS「デス」の最下位争いを見たいんだぁ（笑）。（千葉県・福嶋宗昭・20歳）

セガサターンソフト総評

ゲームショウへ行って期待度満点？

いよいよ明日から一般公開される東京ゲームショウ。秋から年末にかけてのサターンの話題作はまたまた熱いぞ。とりあえず、発売の延びていた「スーパーロボット大戦F」の発売日も近いし、9月10月以降は注目作も目白押し。今後も読者レースは必見だ！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8235
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3505
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3214
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2032
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1508
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.8725
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.7615
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7273
9	9	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6672
10	10	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.6266
11	11	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5878
12	12	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.5623
13	13	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4959
14	14	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4927
15	15	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	8.3225
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1598
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0666
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.9069
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7755
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6838
21	21	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6516
22	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4196
23	23	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.241
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.0
25	25	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8975
26	26	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.5978
27	27	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3898
28	28	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.6216
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4444

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、好移植で期待も高い「DESIRE（デザイア）」だ。「EVE」が高い評価を受けている中、はたしてこのゲームは何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「DESIRE（デザイア）」は何位だ？
【隊長さんの予想】 う～む。ワシはひとまず6着かのぉ。
【謎の予想屋の予想】 オレはもうちょい上で2着な。

9/5号 当選者
9/5号着順予想「VIRUS（ウイルス）」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週はあのトレジャーの最新作「シルエットミラージュ」の予想をしてもらうぞ。期待のアクションのの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「シルエットミラージュ」は何点だ？
【隊長さんの予想】 これは、う～む。8.1549でどうかな。
【謎の予想屋の予想】 俺はもうちょい上の8.3287ね。

9/5号 当選者
9/5号着順予想「サターンミュージックスクール」は、まだオッズ表に入ってきていないため当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますのでもうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➜ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24・1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「DESIRE（デザイア）」着順予想：2着
「シルエットミラージュ」オッズ予想：9.0386
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は9月11日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

9/5号 当選者
9/5号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は埼玉県・徳永卓也くん、東京都・小澤幸司くん、栃木県・小野田絵里さん、新潟県・山内秀一くん、愛知県・高岡規貴くんの5名だ。おめでとう！

【次号サタマガはかなりスゴイらしい……ゾ】「さあー、最後は東京ゲームショウ会場から。次号サタマガさんはっ？」「『こいつはスゴイぞゲームショウ新作情報！ あの話題作も先取り詳細一番星っ』『ゲームショウの次はAMショーだ！ ついにあの続編がベールを脱いだ！ ヒューヒュー!! 詳しいぜサタマガ』『ナゾの新作、ついに姿を現す』の3本です」「次号も290円で他誌に大迷惑の（？）サタマガブッチギリ号でレッツGO！」「GOGO！」

読者レース応募券 9/19号

TOKYO GAME SHOW 1997 AUTUMN

'97年9月…東京ゲームショウ会場に ソニックチーム最新作が舞い降りる！

BURNING RANGERS

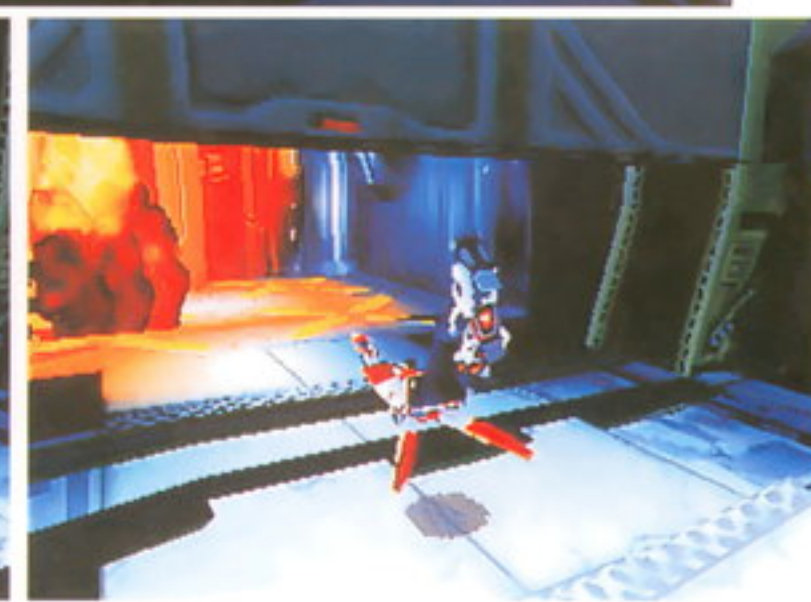
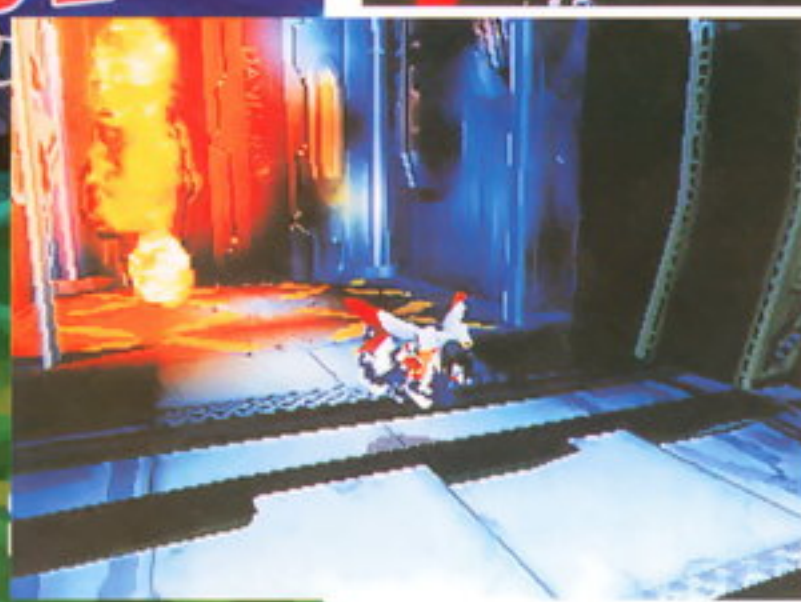
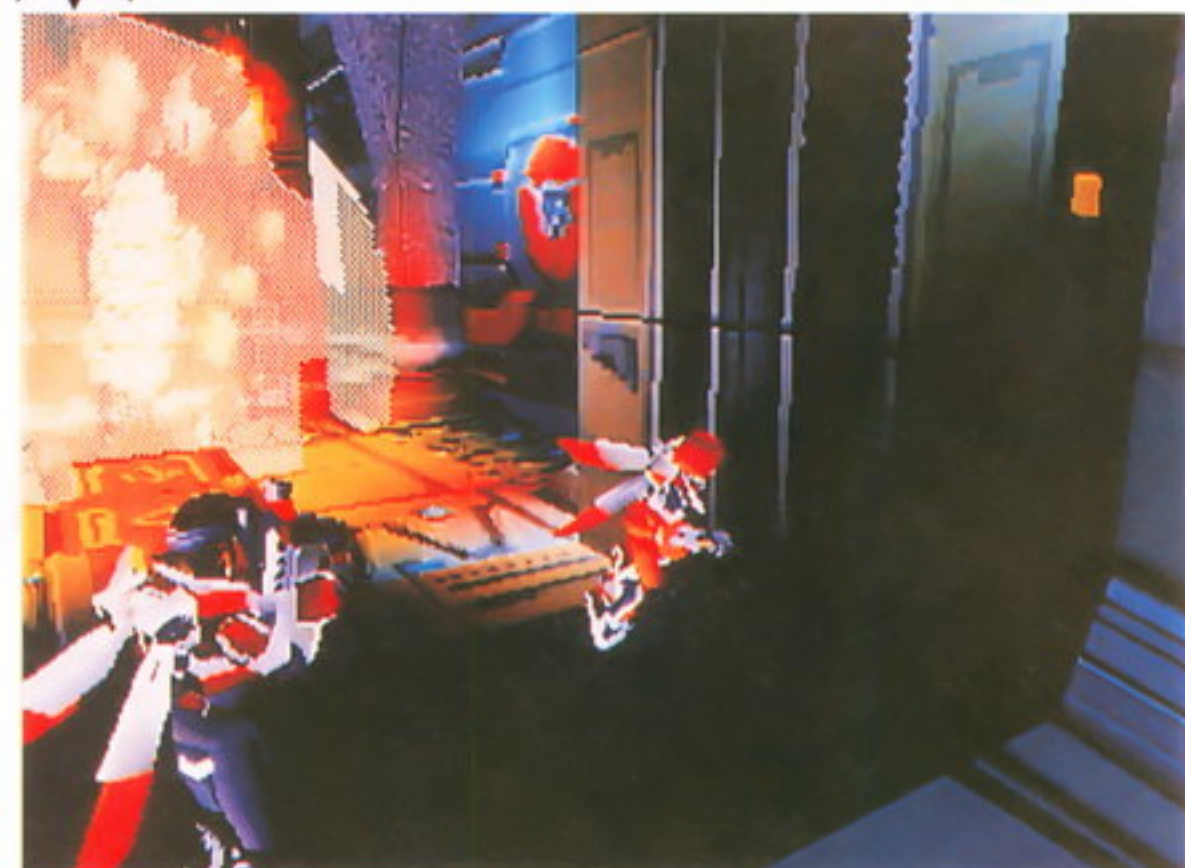
THE FUTURE RESCUE

SONIC TEAM PRESENTS

その名は…バーニングレンジャー

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●'97年冬発売予定
●5,800円
●アクションゲーム
●マルコン対応

完成度 20%

新たなアクション

舞台は近未来！主役はレスキュー!!

世界で一番有名な超音速のハリネズミ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をメガドライブで生み出し、空を飛ぶ浮遊感をマルコンで再現した夢の使者「ナイツ」をセガサターンで世に送り出したセガCS最強の開発チーム“ソニックチーム”。そのソニックチームの最新作が、東京ゲームショウでついにベールを脱ぐ！

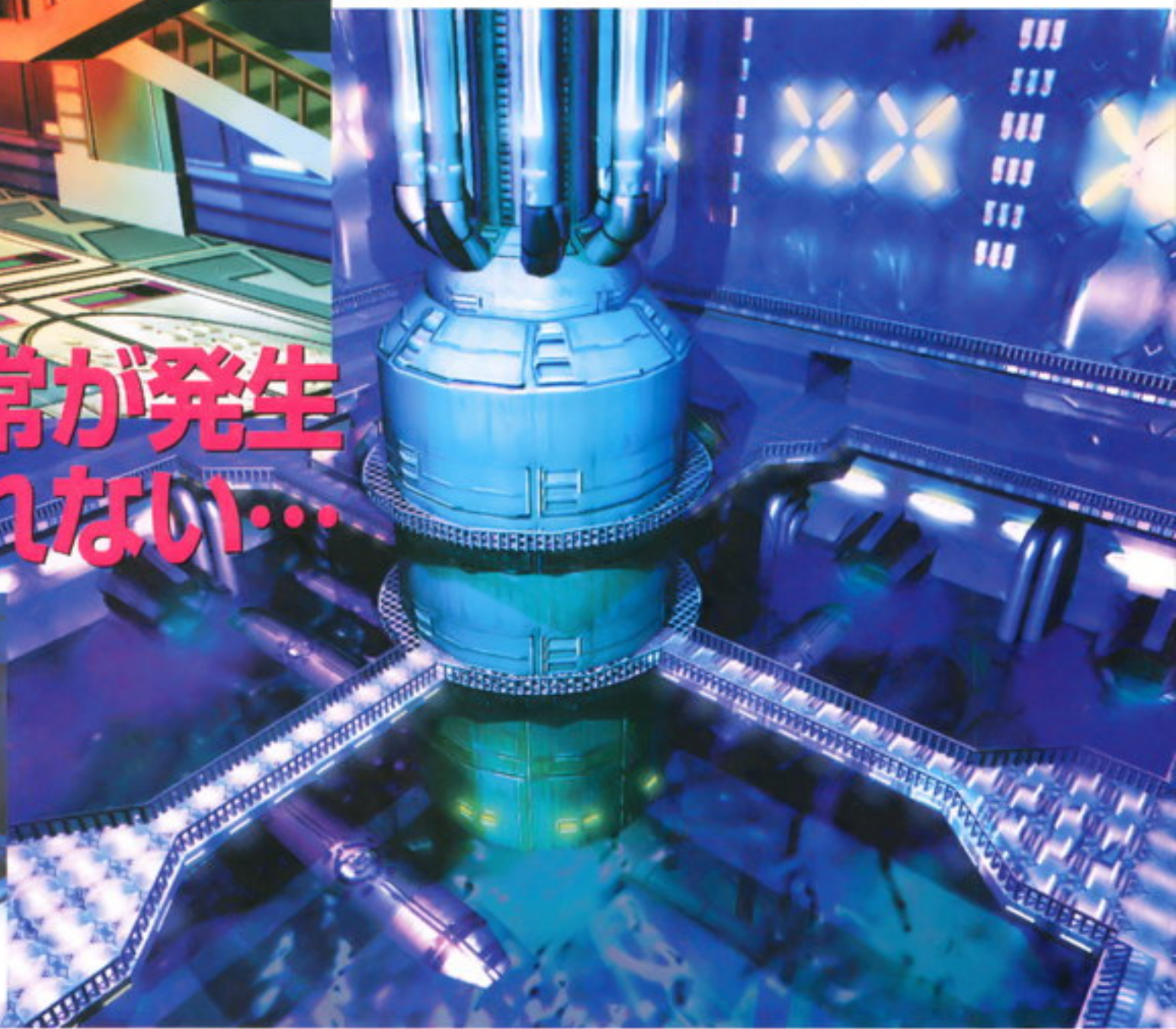
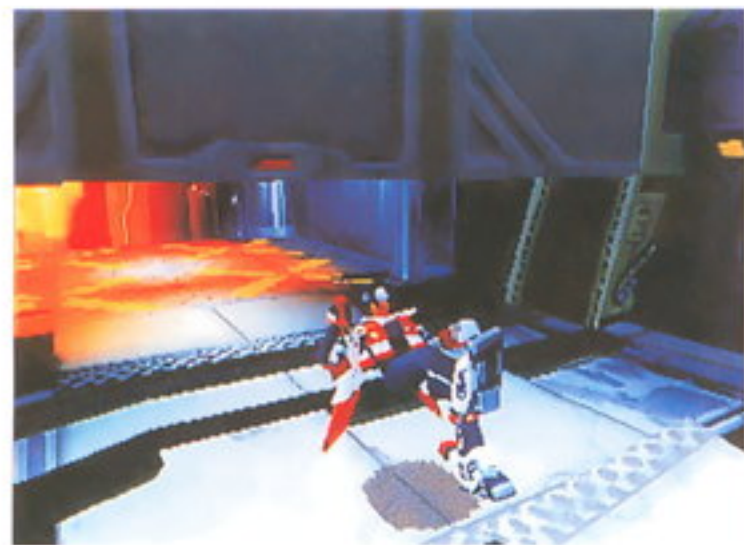
舞台はファンタジー世界ではなく、近未来の地球。主役は擬人化されたキャラクターではなく、人命救助に命を賭ける特殊レスキュー部隊“BURNING RANGERS（バーニングレンジャー）”の精鋭隊員達。今までのソニックチームの作品とは、また違った雰囲気を放つこの最新作は、アクションゲームに新たな旋風を巻き起こすはずだ。人々の夢と未来と希望を守るため、彼らの闘いが、今始まる！

こんなところにとり残された人がいるなんて…

人命救助のために、どんな危険な場所へでも突入するレスキューのエキスパート“バーニングレンジャー”。空間の緊迫感、炎の演出など、すべてがハイレベルに展開する。

エネルギープラントに異常が発生 事態は一刻の猶予も許されない…

ヒーローが誕生する!!

プレイヤーは2人！ショウかティリスどちらかを選べ！

PLAYERS 〔プレイヤー〕

一秒を感じ取れること。
命を大切にすること。
そして…女神を味方につけること。
近未来を舞台に、自らの命を顧みず、いかなる危険な場所へも乗り込む特殊任務のエキスパート集団"バーニングレンジャー"。ソニックチームがセガサターンで新たに創造する最新作は、誰もが一度は憧れるアクションヒーローものだ。特殊消防レスキュー隊"バーニングレンジャー"は、5人の隊員で構成されているが、プレイヤーが操るのは、2人の主人公のうちのどちらか。熱血漢の男性隊員ショウ・アマバネと、魅力的な女性隊員ティリス。この2人の能力的な違いはまだ未知数だが、レスキュー現場には、じつはプレイヤーが選んだ隊員と同時に、他の隊員達もリアルタイムに活躍をしているのだ。お互いの行動は逐一通信によって伝えられ、実際にその場にいるような錯覚と感動をプレイヤーは感じることだろう。ショウとティリスで、最高のレスキューを演出するのは、まさにキミの腕しだいなのだ！

Male

ショウ・アマバネ
Shou Amabane
（声：緑川 光）

天真爛漫、いつも元気であふれるパワーを持つ男の主人公。21歳。何事にも直感的かつ大胆な行動に出るので周囲の人間をよく驚かす。10歳の時、災害に遭い、絶体絶命のピンチに陥るがB-Rangersの手で救い出された経験を持つ。

Female

ティリス
Tillis
（声：宮村優子）

プレイヤーの分身となるもう1人の女主人公。19歳。子供の頃に、災害で両親をなくし、政府の運営する養護施設で育てられた。困っている人を見過ごせない優しい情愛をもっている。可愛さにあふれ、周囲の者達を放っておけない気持ちにさせてしまうキャラクターだ。

BURNING RANGERS バーニングレンジャー STORY ストーリー

──誰しもが、夢と希望を持っている未来の世界。輝かしい明日が約束された世界。だが、そこでは科学の進歩に比例して、人類の生活環境も急激な変化を遂げ、そこで発生する災害も昔とは比べ物にならないほど危険を帯びた物となっていた。
特殊消防レスキュー隊"BURNING RANGERS"はあらゆる危険な場所へ、人命救助のため、自らの命を賭けて乗り込む。彼らは鉄をも溶かす業火の中へ涼しげな顔で突入し、例えば小猫の命を救うために、ビル1つを破壊してしまうこともいとわない。"命の重み"を知るレスキューのスペシャリスト、それが特殊消防レスキュー隊"BURNING RANGERS"だ。
"BURNING RANGERS"は人々の生命を守る。
"BURNING RANGERS"は人々の未来を守る。
"BURNING RANGERS"は人々の希望を守る。
彼らは自分の身の危険も顧みず、災害に立ち向かい、小さな命を、そして多くの人々の命を全力で守る。命を賭けた彼らの戦いが今始まる……。

生命は巨大なビルより尊い！

プレイヤーをナビゲートする
Navigator
クリス・パートン
Chris Parton
（声：笠原弘子）
13歳の時に初代B-Rangersだった父親を救助活動で亡くし、母親の手で育てられる。女性にして、現B-Rangersのリーダーを務める24歳。とても頭が良く、観察力・分析力に優れ、細かいところまで気がつきミスを見逃さない。しかし人を寄せ付けないということもなく、優しい性格で誰からも好かれている。

現場のプレイヤーはたった1人ではない。仲間達からの通信と援護が常に助けてくれるのだ。

リーダーはなんと女性！

“バーニングレンジャー”は、全員が災害現場に出動するわけではない。現場とは離れたところから、プレイヤーをナビゲートしてくれる存在。それが、女性リーダーのクリス・パートンだ。時にはプレイヤーに危険を知らせ、時には進むべき方向を指示してくれるプレイヤーの心の支え……。声を担当するのは「魔法騎士レイアース」の鳳凰寺風役ほかで人気の笠原弘子。耳を研ぎ澄まして指示を仰げ！

CHECK POINT! チームの欠番には秘密が!?

バーニングレンジャーのメンバーは5人。だが、そのコスチュームに描かれた隊員ナンバー（？）には2番と4番に欠番があるのが気になるところだ。隠れたライバルが存在するのかそれともストーリー上の謎なのか。そんな期待を膨らますのもいいだろう。

from SONIC TEAM

「ナイツ」のあとに普通のアクションヒーローを作りたいってなった

――近未来のアクションヒーローものということで、ソニックチームとしては意外な新作にも思える「バーニングレンジャー」。はたしてこの作品はどのような形でスタートしたのだろう？　まずはその始まりをソニックチームが語るぞ。

中■企画自体は、「ナイツ」が終わった頃に出たものですが、途中に昨年の年末の「クリスマスナイツ」がありましたからね。まあ、その頃から具体的な話にはなっていたんです。今回の企画の発案者は、特定の誰かっていうわけではなくて、わりとチームのみんなで考えたってほうが近い感じ。僕としては、2Pプレイのできる対戦モノが何かやりたいっていうオーダーを出した程度で、あとは大島のほうが今までのソニックやナイツのように、何か擬人化されたキャラクターじゃなく、もっと普通の人間のアクションヒーローものがやりたいって話になりまして。そのへんから形になっていった感じですね。現在の作業の状況は、だいたい全体の20%くらい。今は、どんどんステージを作りながら、イベントを作りつつ、システム自体も調整しているところです。

――題材が未来のレスキューというのは？

中■昔子供の頃って、一度は消防士とか消防車に憧れたことってありません(笑)？大島がヒーローもの好きですから、それを軸にキャラを固めていった感じですね。

大島■いいですよねぇ、ヒーローって(笑)。みんなに希望と勇気を与えてくれるから。

――2P対戦や同時プレイの予定は？

中■まだそのへんは検討中です。僕としてはできればなんとか実現したいんですが、今回の作品はそれとは別に、5人のキャラクターをちゃんと立てるドラマ性と、ストーリー展開に重点をおいているので、まだそのへんは微妙ですね。最高に楽しいアクションになると思いますよ。

プレイヤーを助ける強力なメンバー

リード・フェニックス
Lead Phoenix
（声：関　智一）
クールで冷めた感じがするが、仕事に関しては情念を持っており、命の大切さを常に考え、行動している22歳のエースレンジャー。自分の命も大切と考える彼は、無茶な救助活動で自分が死んでしまっては意味がないと感じている。射撃の技術はB-Rangers内で、トップクラス。

ビッグ・ロッドマン
Big Rodman
（声：笹岡　繁蔵）
幼少の頃から、自然あふれるアフリカ大陸で育ったビッグ・ロッドマン。彼は、自然と、そこで暮らす動植物達に強い愛情を抱いている。いったん決めたことは最後までやり通す、というより変えられないといったほうがいいのかもしれない。誠実で温かな愛情を持っていて、生きる物すべてを守りたいと願っている彼は、プレイヤー達を影ながら守ってくれる強力なパートナーとなるはずだ。

お前の生命を完全燃焼させろ!!

from SONIC TEAM

プロデューサー
中 裕司 YUJI NAKA
ご存じソニックチームのリーダー。今回の作品にはプログラマーとしての参加はしていないが、アイデア出しには積極的に参加。

退廃した未来じゃなく理想的な未来。僕らが描きたいのはいつも同じ

中■僕らが描きたい世界っていうのは、「ターミネーター」みたいに荒廃した世界なんじゃなくて、もっとクリーンなイメージの未来。みんなが"未来"という言葉に対してワクワク感を抱くような理想の未来なんですね。
──キャラクターのデザインを見ると、「筋肉系が好き」な大島さんの好みも出ているようですが……？
大島■あっ、ちゃんと覚えてますねぇ(笑)。でも、今回のキャラクターは一応僕がイラスト自体は描いているんですが、元のキャラは、1人でノートにコツコツ描いたというより、スタッフみんなでいっぱい描いてみて、ああでもないこうでもないって(笑)、論議しながらできてきたものなんですよ。まあ、僕個人の好みでなら、ビッグがお気に入りなんですけどね。
──ゲーム中でもこの装備で行動するんでしょうか？　場面によって装備が変わったりとかは？
中■そのへんは、まだちょうど作っているところですから(笑)。でも、アイテムに関しては、何種類か用意しようと思ってますよ。あと、ゲームとしては、女性のリーダーがシップに残って、あとの4人が災害現場に突入していくわけなんですが、そのへんは仲間との通信による会話や、ナビゲーション、それと実際に仲間との接触なんかがいろんな場面で入ってきて、ドラマを盛り上げていこうと思っています。

クリーンな未来に襲いかかる大災害

「みんなが未来に対して思っている夢や希望、それらが現実となりつつある世界。そして何よりその時代の人々も、未来に対して希望を持っている。そんな未来を創造し、その中で活躍するヒーローを描きたいと思いました」。クリーンで夢と希望にあふれた未来は、ソニックチーム普遍のテーマだ。今回の作品で描かれる世界は、「ナイツ」の中でエリオットとクラリスが住んでいたツインシーズの街にも通じるクリーンなイメージがある。だが、そんな希望に満ちた未来世界でも災害は発生する。バーニングレンジャーはそんなみんなの未来を守るために活躍するのだ。

STAGE〔ステージ〕

ソニックチームの描く未来は、いつも夢と希望に満ちあふれている。だが、それに襲いかかる災害は想像を絶する規模のものでもある。彼らの使命は未来の夢と希望を守ることなのだ！

CHECK POINT! タイトルの由来は!?

「原案書に書かれていたタイトルは"ファイヤーファイター"だったんですけど、それがすごく嫌いで(笑)。元々ヒーローものを作ろうって時点で"○○レンジャー"って戦隊モノにダブるイメージはありましたね」と中氏。古くはガッチャマン、最近ではカクレンジャーか。多くの世代にダブるイメージがあるはずだ。

久々にゲームで体験できるヒーローもの。心躍る人も多いことだろう。

BGMはなし！通信と効果音

これはスゴイ! 画期的な機能"ボイスナビゲーション"

このゲームは建物の中を縦横無尽に探索して回れる3Dタイプのアクションなのだが、従来の3Dゲームは自分の位置や空間を把握しづらく、プレイヤーが迷ってしまうことも多々あった。だが、「バーニングレンジャー」では、音声で逐一自分の位置と進むべき方向の指示を受けることができ、迷路状の地形も迷うことなく進めるのだ。画期的な"ボイスナビゲーション"システムはアクションゲームの世界を変えてくれるはずだ!

NEW SYSTEM〔新システム〕

3Dゲーム最大の問題点であった"迷ってしまう"ことを解消する安心のサポートシステムが誕生!!

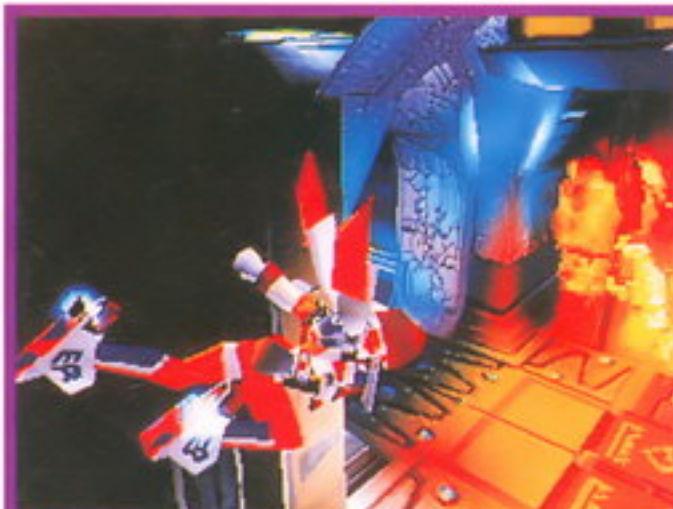
「バーニングレンジャー」は単なる3Dタイプのアクションゲームではなく、音声通信と建物内の災害の効果音を中心に構成することで、圧倒的な緊迫感と現場にいるライブ感を再現することに成功している。音声によるサポートもウリだ。

まさに実況さながらのナビゲーションを実現!

ミッションの説明 Mission

そのステージでは何をするべきか、災害現場の状況は自然と耳に入ってくるぞ。

ボイスナビゲーションの役割は、ゲーム開始当初から発揮される。災害現場の現在の状況と第一にやるべきこと。これらはナビゲーターであるリーダーのクリスからの指示と、仲間達の通信会話で自然と判断できるようになる。文字による解説なしでプレイ可能なのだ。

次の行動へのヒント Hints

今いる場所や次に行くべき場所の方向がわからなくなっても安心の親切設計だ。

今いる場所がわからない、次にどこへ行けばいいかわからない……。そんな状況が起こらないようにも、ボイスナビゲーションは威力を発揮する。災害現場では次々と建物が崩れていき、通路は迷路状になってくる。そこで頼りとなるのが仲間達からの通信なのだ。

ドラマ性の向上! Doramatic

目的に向かって進んだ先にプレイヤーが見るモノは?最高の感動が待っている!

このゲーム最大のウリであるボイスナビゲーションと効果音による恐怖感。それらはプレイヤーに最高の緊迫感とライブ感を与えることだろう。プレイヤーの進行の仕方しだいでそこに生まれるドラマチックな展開と現実感。それこそがこのゲーム最大の魅力なのだ。

from SONIC TEAM

メインプランナー
見吉隆夫 TAKAO MIYOSHI

メガCDで「ソニックCD」に参加後、「ヘブンリーシンフォニー」「F1ライブインフォメーション」などに参加。

仲間どうしの情報のやりとりと効果音で災害現場の緊迫感を

——音声によるナビゲーションが今回のウリの1つのようですが、他には、画面上に矢印とかは出ないんでしょうか?

中■そうですね。基本は音声によるナビゲーションで、BGMもまったくといっていいほどありません。鉄の軋む音や炎の効果音。それと、仲間どうしの通信音声によって、プレイヤーの方はまさに災害現場に乗り込んだような緊迫感が得られると思いますよ。音声の収録は9月に入ってからする予定なんですが、緊迫したライブ感と通信会話によるドラマ性。このへんはうまく盛り込めると思います。

——プレイヤーは自由に動けちゃいますから、音声による通信も状況によって何万通りと生じてきそうですが、そのへんは見吉さんのノウハウが生かされている感じなんですかね?

見吉■以前に「F1ライブインフォメーション」という、リアルタイム実況のゲームを担当して、その手の経験を積んできていますからね。でも、今回やろうとしているものは、もっとすごいことを考えてたりするんです。個々のキャラクターを生かしていくなど、まだまだ大変ではありますよ(笑)。

——主人公の男と女での違いは?

見吉■ナビゲーションがかなり変わってきますよ。ショウでやった時とティリスでやった時とでは、それぞれ違ったことになってて、話的にもあとでリンクしてくることになると思います。

が生み出す緊迫のライブ感!!

初心者にも安心簡単!! 新鮮なオートジャンプと多彩なアクション

from SONIC TEAM

メインデザイナー
大島直人 NAOTO OHSHIMA
あのソニックをデザインしたことでも有名なソニックチーム最古参のメンバー。今回の作品にはメインデザイナーとして参加。

光と影の美しさと怖さ そんな映像美と演出を見てほしいですね

――ゲームの形式は、どちらかというと面クリアタイプなんでしょうか？
中■ミッションクリアタイプですね。1面で言えば、エネルギープラントの暴走を止めに行くんですが、突入時には原因もわからない。そこで仲間と情報をやりとりしながら解決していく感じです。
――途中で炎の中に要救助者が倒れてたりしますよね。あれは助けないと損をするとか、あるんでしょうか？
中■それはあると思いますよ。ちなみに、炎の位置は、いつも同じというわけでなく、やるたびに変わるものもあると思います。そのへんはゲームの緊迫感にもつながるかと。各ミッションの最後にはボスのような敵も出てきたりします。それを倒して解決ということになります。
――今回はマップのモデリングも大変かと思いますが、みなさん苦労しているところというと、どのへんが？
大島■映像的に言えば光と影の演出でしょうか。これはもう、プログラムの力がなかったら絶対できなかった企画ですからね。舞台となるのが災害の現場ですから、普通は先に行けば行くほど汚くなりがちなんですが、そこをどれだけ美しく、それでいて恐ろしく表現できるかっていう光と影の美しさを見てほしいですね。
見吉■あと、ソニック同様走り回りますから、マップもすごく広くないとすぐにゲームが終わっちゃう。天井もありますから、モデリングはもう大変ですよ。

AUTO JUMP SYSTEM
〔オートジャンプシステム〕

崩れる地形や道の端にくると自動的にジャンプをしてくれる！

アクションゲーム、しかもこと3Dタイプとなると、初心者には難易度が高くなりがちだが、これに対する新機能も「バーニングレンジャー」には用意されている。崩れた地形や立体物のエッジ（端）にプレイヤーキャラがくると、自動的にコンピュータが判断し、ジャンプをしてくれる機能。すなわち“オートジャンプシステム”がそれだ。これにより、上級者でも難しい地形ギリギリでのジャンプを簡単にすることができ、さらにそこへ2段ジャンプと組み合わせることで、爽快な移動を可能にしたのだ。これ以外にも用意された数々の多彩なアクションはすべてのプレイヤーを満足させることだろう。

地形の端にくると自動的にジャンプをしてくれる“オートジャンプシステム”。超便利。

多彩なアクションの数々！

マルコンに応じた多彩なアクションも多数用意されているぞ。素早く危険から身をかわせ！

2段ジャンプ

地形の端ギリギリでジャンプした後、さらにバーニアを噴かせる2段ジャンプも！

ソニックチーム初見参!! なんとオープニング曲は光吉猛修氏が担当!!

CS作品では「ビクトリーゴール」シリーズなどで有名な光吉氏。ソニックチームに吹く新たなボイスに注目だ。

効果音が中心で、ゲーム中のBGMはほとんどないこの「バーニングレンジャー」だが、じつはテーマ曲にあたるオープニング曲があり、その曲のボーカルにはあのAM2研の光吉猛修氏があたっているのだ。普段はセガのAMがらみの仕事がメインの光吉氏はソニックチームと組むのは今回が初めてだ。「今回曲を作っているソニックチームの幡谷って、じつは僕と同期の入社でして、プライベートでもDATっていうバンドを組んでいる仲なんですよ。お互い、会社での仕事はずっとCSとAMとに分かれてやってきたんですけど、こういう機会がくるのをずっと待ってたんです(笑)。レコーディングはまだこれからなんですが、イメージとしては“ヒーローもの”というより、激しい曲調の中にもクールさが漂っている感じですね」。海外版は外国のアーティストが務めるそうだが、ソニックチームに加わった強力なボーカルとサウンド。これは要注目だぞ！

美しい透明感のある炎の演出

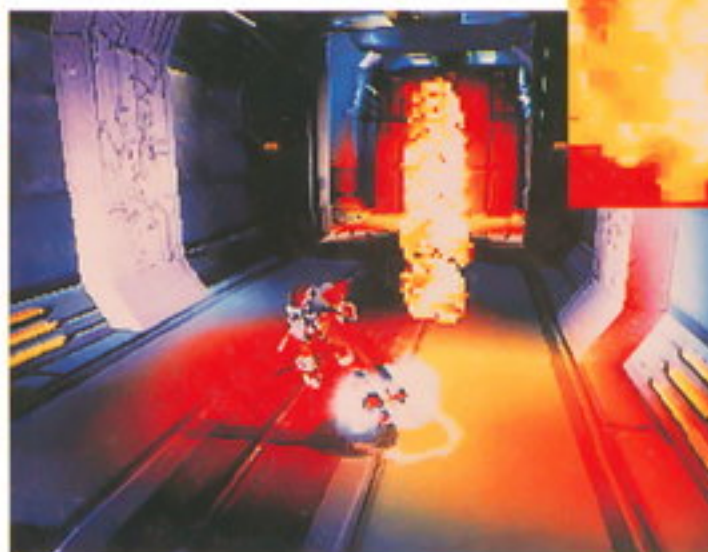
その動きに注目! 躍動感あふれる生きた炎のうねり!

「バーニングレンジャー」の見どころは、アクション部分だけでなく、その映像美にもある。今まで表現が難しかった透明感ある美しい"炎"。まるで自ら意志を持ち、生物的な動きを見せる炎の表現にソニックチームは見事に成功している。圧倒的な存在感を持つ炎の映像は必見だ！

BURNIG FIRE 〔燃えさかる炎〕

プレイヤーの行手をはばむ意志をもったかのような炎の演出と表現!

迫りくる炎を多彩なアクションで回避、消火する醍醐味。すべてのプレイヤーを熱くさせるこの演出こそが「バーニングレンジャー」最大の魅力だ！

取り囲む炎の恐怖。それは臨場感あふれる効果音とともに圧倒的な存在感を放っている。

災害現場の炎はプレイヤーが持つ消火ショットで鎮火可能だ。ためてショットを撃てば広範囲にわたっての消火もできる。中にはショットでは消火できない業火も存在する。その場合はジャンプアクションで回避するしかない。消火して進むか、ジャンプで先へ急ぐか？炎の中には要救助者が倒れているかもしれないのだ。その判断もこのゲームの醍醐味だ。

from SONIC TEAM

メインプログラマー
松本卓也 TAKUYA MATSUMOTO

「ナイツ」でもおなじみだった松本氏。今作はメインプログラマーとして腕を振るってくれている。他に代表作は「リスター」など。

3D空間をいかに気持ちよく見せるかに苦労しましたね

松本■僕として見てほしいのは、炎の表現と、何かそこに明かりがついているような光の演出の部分ですね。このへんは初期のデザインの段階から上がっていた部分ですので、かなり自信作になってます。あと、3D空間をピョンピョンと飛び回るアクションの爽快さをいかに出すかですね。このへんはぜひゲームショウで触ってもらえるとうれしいです。

――ついに発表されたこの新作ですが、読者のみなさんに最後にメッセージを。

中■発売はセガの戦略もあるので、今年の冬とさせてもらっておきますが、今回の作品は、今までのソニックチームとはまた違った"新しいもの"がお見せできると思います。少し離れたというよりは、僕らの枠を広げたという感じですね。また、サターン上の映像としても、炎の表現や半透明な美しさ。そんな部分もすごいものをお見せできると思います。ぜひ期待しててください。(8月21日セガにて)

東京ゲームショウはライブ&トークで体験!!

さて、いよいよ本日9月5日は業者日を迎え、明日からの2日間一般公開となる東京ゲームショウ。こちらでは、セガブースにおいて「バーニングレンジャー」のサンプル版が手にとって遊べる他、お楽しみも満載だぞ。ちなみに、当日展示されるサンプル版は、音声にはまだ声優さんの声があてられておらず、開発スタッフの声が仮にあてられている暫定バージョンとのこと(これはこれで貴重かも?)。また、9月6日(土)12時からと、7日(日)の11時から「バーニングレンジャー」についてソニックチームのトークと光吉氏と幡谷氏によるオープニング曲の初披露も予定されている。これは絶対行くしかないぞ！

セガブースでは、「バーニングレンジャー」のサンプルも体験することができるぞ。まだ20%程度の完成度だそうだが、近くにソニックチームの面々がいたら感想を言うのもアリだよ?

6日と7日の両日とも、セガブースで光吉氏らによる新曲の初披露も！ ソニックチーム初見参の光吉氏のボイスだけに、これは聴き逃せないよね。

ソニックチームはまたサターンを超えた!!

初公開!! データイースト意欲作2大タイトル

発売タイトル Part1

特報 SPECIAL REPORT!!

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

●データイースト●'98年4月発売予定●価格未定●推理アドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

80年代のアドベンチャー史に名作として名を連ね、忘れることができない「探偵　神宮寺三郎」シリーズ。今回「未完のルポ」に続き、6作目がサターンに登場することが決まった。そこで今回は、新しい神宮寺に対する思い入れを開発者4人に語っていただいた。サターンに名作・神宮寺の誕生は近い……。

プロデューサー
西山英一 氏
前作から引き続き神宮寺シリーズを担当。シナリオ、システムなど全般に関わる。

グラフィック
佐藤太亮 氏
今回の大きなウリである、グラフィック全般、企画関係を担当している。

企画・シナリオ
稲葉洋敬 氏
主にシナリオを担当。細かい部分では新システムなどにも関わっている。

企画・ゲームシステム
内村友紀 氏
主に企画、ゲームシステム面を担当。彼女にとって今作がなんと処女作!!

DATA EAST "神宮寺チーム" 開発者インタビュー

──今作も前作「未完のルポ」のスタッフがそのまま開発をされていますね。

西山　約9割が同じスタッフです。神宮寺をよくわかっているメンバーのほうが熱の入り方が違いますから。また、前作の反省点もふまえて作りたかったんです。

──前回の反省点といいますと？

西山　一番は絵ですね。前回はこのシリーズのジャケットを描いていただいている寺田克也さんのイメージとゲーム画面が離れていて、開発陣の間でも大きな反省点として残っていたんです。その他、納得できなかった部分は改善しています。

佐藤　原画のほとんどすべてを寺田さんに描いていただいて、画風を完全に再現するつもりです。画面の仕上がりは非常に充実したものになっていると思います。ちなみに背景は前作と同じく実写です。寺田さんの絵には実写が合いますからね。

稲葉　シナリオ面でも、流れの中で細かな矛盾があって、人間の心理や行動にずれが生じているところが気になっていたんです。そういった矛盾を自分たちが納得できるように直したいと思っています。今回、「それぞれの過去」というテーマがあるんですが、人間ドラマとして、出てくる人間全員の存在をアピールさせられるよう意識しています。どんなワキ役にも存在理由があるんだぞ、とばかりに。

内村　ただ、よかったところはさらに改

神宮寺10年の歴史がここに　神宮寺

ファミコン版から前作の「未完のルポ」まで、長い間眠りについていた神宮寺シリーズ。最近のサターンユーザーの中にはディスクシステムやファミコン時代の神宮寺を知らない人もいるのでは？　そこで今までに発売された5タイトルを紹介しよう。今となってはなかなか手に入らないソフトだが、機会のある人はぜひプレイしてみてほしい。今のゲームには少ない、硬派な雰囲気がたまらなくいいのだ。

'87 新宿中央公園殺人事件

4月24日発売（ファミリーコンピュータ ディスクシステム）

「神宮寺」シリーズ第1弾。新宿中央公園で美人ホステスが殺害された。恋人や同業者とのトラブルか？　金目当ての犯行か？

'88 横浜港連続殺人事件

2月26日発売（ファミリーコンピュータ）

領事館に勤務する女性が行方不明に。もう1人は水死体となって発見された。外交官特権で警察では捜査が困難。さあ、神宮寺の出番だ。

次回作に対する、自信にあふれる口調から、真のサターン版「神宮寺」にかける熱意が感じられた。

前作「未完のルポ」で不満を持った人は特に期待してください（西山）

善して取り入れようとしています。例えばザッピングシステムなどがそうです。前作では、プレイヤーキャラの変更は決まった場所でしか行えませんでしたが、今回は自由に変更できるようにし、より多方向の視点よりストーリーを楽しめるような形にしたいと思っています。

西山　またシナリオはもちろん、プレイヤーが実際の推理を楽しめるような、娯楽的な仕掛けを組み込んでいく予定です。

――皆さんにとって神宮寺三郎とはどういう存在なんですか。

西山　個人的にですが、神宮寺って実際に新宿に住んでいると思っているんです。彼の周囲で起こる事件は、実際の新宿に住んでいる人の身の回りで起こっているのじゃないかなと。だから、僕たちは実際にいる探偵を紹介するようなつもりで、ゲームを作っているんです。まあ、新宿がなくならないかぎり神宮寺もいると信じている、そんな存在です。

――お聞きしていると神宮寺に対する愛というかコダワリが感じられますね（笑）。

西山　神宮寺はこんなことやらないとか、神宮寺だったらこうするとか、世界やキャラクターができ上がっていて、みんな自分だけの神宮寺の世界がある。だから意見のぶつかり合いが激しいんですよ。

佐藤　僕はとにかくグラフィックですね。グラフィックでの神宮寺を追求していくのが僕の仕事だと思っていますから。ユーザーのみなさんは、見た目の思い入れが強いと思いますが、今回は寺田さんの絵で、イメージ通りの神宮寺を伝えられると思います。

稲葉　シナリオを担当する僕としては、逆にそのイメージを壊したくてウズウズしてるんですよ。人間誰しもそうであるように、神宮寺が慌てふためくさまがあってもいいんじゃないかと。もちろん、それが表情や行動に出たりはしないんですけど、シナリオ上で感じられるような、微妙なところを表現してみたいですね。また、そこを壊していかないと、今までと変わらない、小さくまとまっちゃう作品になりそうでイヤなんですよ。

――さて、前回「社会派」シナリオといわれていましたが、今回のテーマは？

稲葉　テーマは過去。過去って誰にでもあるじゃないですか。ワキ役にも過去はあるだろうって。先程言いましたように今回は登場人物全員を引き立たせる内容にしていくつもりです。

――タイトルの「夢の終わりに」から最終作という印象を受けてしまうのですが？

西山　逆ですね。夢が終わったら目が醒めるわけですよね。つまり、"ここから始まる"という意味にとってください。6作目からいきなりレベルが上がったと思ってもらえるようになりたいですね。

――気になるゲストキャラはいますか？

西山　います。けっこう魅力あるキャラだと思いますよ。ちなみに女性です。

――好評だったおまけは入りますか？

西山　バッチリ考えています。前回は「謎の事件簿」というタイトルで雰囲気をガラッと変えたものが入りましたが、今回もそういったおまけが入る予定です。

――では最後に読者へメッセージを。

西山　買った金額の10倍、5,800円なら58,000円ぶん楽しめる作りにしようとしています(笑)。未完のルポを買われて、不満を持たれた方は特に期待してください。

稲葉　中に含まれるイベントが、1つひとつすごく密度のあるものなので期待してください。

佐藤　ゲーム十寺田さんの画集を買った気分になれる作品に仕上げていきます(笑)。寺田さんの絵が好きなユーザーの方が、迷わず買ってしまうものを目指します。

内村　自信作に仕上がると思いますので、早くみなさんの前にお届けしたいです。

今作の新要素「推理システム」

今作から導入される「推理システム」とは、「誰が？」「どれを？」「なぜ？」など人物や凶器、理由などをそれぞれで選択していき、すべての答えが正しいとストーリーが続行され、不正解だと、もう一度捜査を見直し、推理に再挑戦する、というシステムだ。ただし、ストーリー進行を妨げすぎないように、推理に失敗した際も若干のヒントが与えられるなど、親切な設計になるようだ。これにより、前作までの単純にコマンドをすべて選んでいきさえすれば、ゲームが進行するシステムと違い、プレイヤーが事件をよく理解でき、ストーリーをさらに深く楽しめる画期的なシステムなのだ。

ヒストリー

新宿を舞台に活躍する名探偵、神宮寺三郎。彼の挑んできた事件の数々をここで振り返ってみよう。古くは任天堂のディスクシステムから。その作風は、現在でも色あせない渋い作品の数々だ。

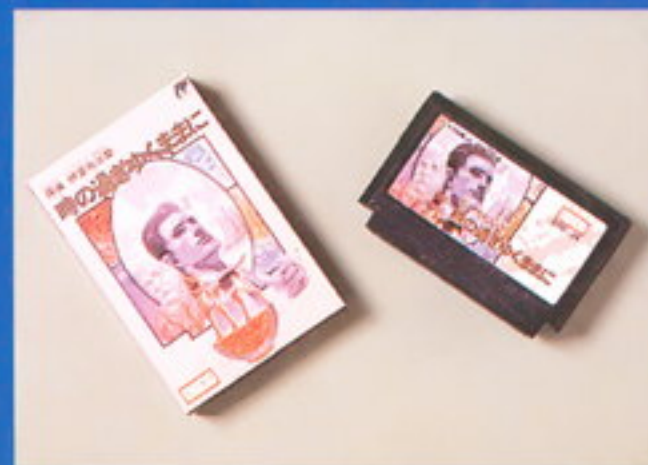
'88 '89 危険な二人（前・後編）

12月9日発売（前編）
12月9日発売（後編）（ファミリーコンピュータ ディスクシステム）

神宮寺と洋子が事件に巻き込まれるところから物語が始まる。前、後編に分かれた作品でストーリー、捜査共に深みがある1作だった。

'90 時の過ぎゆくままに

9月28日発売（ファミリーコンピュータ）

新宿中央公園で1頭の犬が通り過ぎた。1年前のあの事件を思い出す神宮寺。事件を回想しながら事件の謎を解いていくことに……。

'96 未完のルポ

11月29日発売（セガサターン プレイステーション）

ザッピングシステムを初採用。神宮寺、洋子、熊野がそれぞれ追っていた小さな事件が、1つにつながり、社会問題へと発展していく。

慟哭 そして…

隠された死体
血だらけのメモ
裂かれた写真
…

発売タイトル Part2
特報 SPECIAL REPORT!!

- データイースト
- '98年2月発売予定
- キャラクタートラップアドベンチャー
- 価格未定
- 18歳以上推奨
- 1人プレイのみ

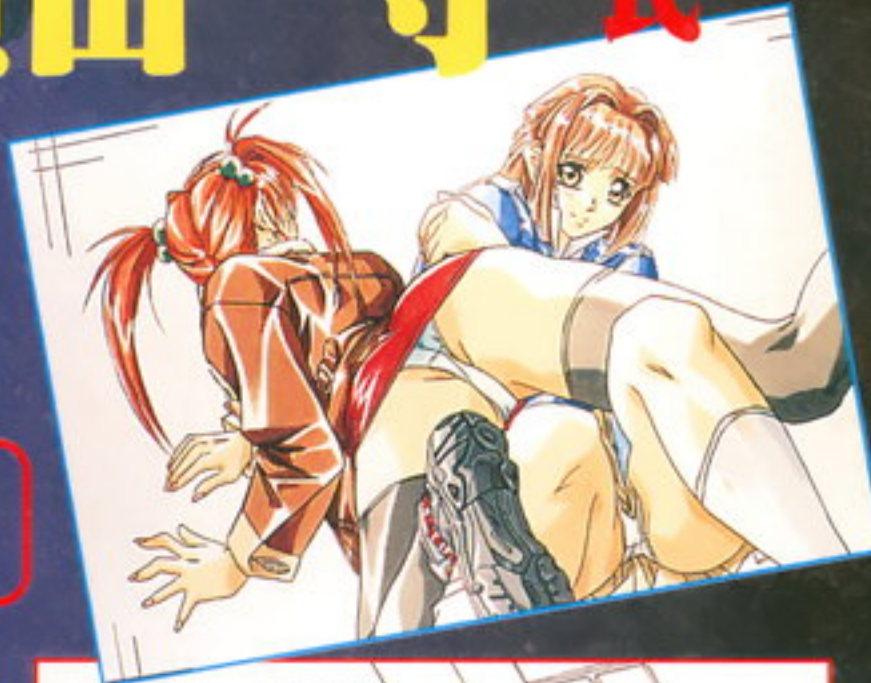
硬派なイメージのデータイーストから、なんと美少女満載のアドベンチャーゲーム「慟哭」が登場！ 完全オリジナルの内容は？ トラップアドベンチャーとは？ それらを初公開するぞ。次号でも続報を掲載予定だ!!

キャラクターデザイン 横田 守氏

廃屋に閉じ込められた主人公たち。恐怖、そして殺人……この廃屋で何が起こっているのか？ このゲームはプレイヤーの仕掛けの解き方でストーリーが分岐する作りになっており、エンディングの数も20パターン以上用意されている。気になるキャラクターデザインには横田守氏を起用。恐怖がプレイヤーたちを襲う中、少女たちを守ることができるのか？

行動で分岐するトラップアドベンチャー

新ジャンル「キャラクタートラップアドベンチャー」。これは、例えばドアを開けるという動作では、途中で手に入れた鍵を使ったり、道具でドアを壊したりなど「どう解くか?」でその後の展開が変わる、というもの。すべてはプレイヤーの行動しだいなのだ。

「助けて…誰か…私を…」

時節柄（？）なのか、キャットウーマンスタイル（？）のコスチュームがマニアにはヨダレもののティナ４Ｐのサービスカット。この様子だと、尻尾もアクションするみたいだ。ただ、このポーズは一体どんな操作で出るのだろうか？　とりあえずアーケード版の勝ちポーズにはないのだが……。新しい勝ちポーズが入っているとうれしいけどねえ。どうでしょ？

足を組み替えながら、「あなたの負けよ。ウフフ……」と勝ちポーズ（アーケード版ではＨボタンを押すと出るもの）。アーケード版にもあったこのポーズだが、このコスチュームでやられるとさらに屈辱度は倍増？　といった感じ。ブーツなどの光沢や質感の高さにも注目してもらいたいカットだ。

ボンテージファッションに身を固めたティナ4P!!

このページでバン！ と紹介しているボンテージファッションが、オリジナルコスチューム第２弾、ティナ４Ｐだ。さらに、下の連続写真はオリジナルオフェンシブ・ホールド「ニーボンバー」なのだ!!

コマンドは⇦H。相手の頭をつかみ、膝蹴りを食らわせるエグイ技。相手はダウンしないようだが、はたして？

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ

特報 SPECIAL REPORT!!　完成度80%

今回はティナの4Pカラーと、ゲン・フーとザックの技を紹介。またファンにはお待たせの情報をバーンといってみよう。ビデオプレゼントの発表は次回(9/19発売号)だ!!

●テクモ●10月9日発売予定●5,800円●格闘アクション●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

GEN-FU

ゲン・フー

開発者コダワリコメント

サターン版では、全キャラ標準でアピール技（他ゲームでいう挑発技）を入れています。その中でもザックが見せるアピール技はかなりいい仕上がりなので、ファンの方はお楽しみに。次回あたりで新技紹介をしようかなぁ、と思っているので、その時にはお見せできるかと思います。

あと、お知らせですが、「デッドオアアライブ」のプレイアブルCDを東京ゲームショウに出展します。アーケードからのファンの人も、「デッドオアアライブ」が初めての方も、ぜひ遊んでみてください。（開発・板垣）

玄人好みの工夫に長けた技の数々

心意六合拳＝回族のみに伝承される、伝説の拳といわれる中国拳法の中でも、勇猛で知られる流派を使いこなすゲン・フー。彼は接近戦のエキスパートである。独特のモーションから発せられる数多い中段打撃をメインとした打撃技は、ダメージもそこそこ高く、それぞれ使いどころを見極める必要があるところが玄人好みといえる。投げ技、ホールド系の技も数こそ少ないが、必要なものはすべてそろっている。

ゲン・フー

投げ技、硬閉三皇鎖。⇦⇩⇨Pとコマンドがやや難しいが、相手の腕を取り、腕→胸元に肘を連続で叩き込んだあと、流れるように相手を突き飛ばすモーションが美しい。アーケード版では相手がダウンする技だったが、サターン版はダウンせず、ここからさらに相手に対していくつかの選択肢を迫る技になった。

投げ技

全部で５つある投げ技だが、下に紹介している雲閉日月把が強力。相手を手の甲で打ち上げるように技を仕掛けるのだが、このあと空中コンボが狙える。

打撃技

頭突き、肩などを使った、体当たりをうまく利用した技が多いのが特徴。また、コマンド変更なども行われ、いくつかの技は出しやすく、使いやすくなっているようだ。下の懐抱頑石～鷹促把という打撃コンビネーションは、連続ヒットこそしないものの、中段攻撃が２回続くうえ、２発目は地面に相手を叩きつけるため、受け身がとりにくい特性を持つ。

双把は⇨⇨P＋Kから、⇨P＋Kへコマンド変更された。

⇨⇨HPという特殊なコマンドで繰り出す前疾歩。

H＋Kで繰り出す双飛脚。その場の軽いジャンプからの蹴り技だ。

ZACK

開発者コダワリコメント

クロスファイトがじじいのテーマなんですが、サターン版ではこの点を徹底的に追求して作ってあります。そのため、すべての技を相手に押し込むためだけに再編成しました。じじい使いには、とにかく攻めてほしいですね。逃げたら負けます（断言）。というか、負けるようにしました。「デッドオアアライブ」はアーケードの頃から、攻撃的なゲーム性を目指しているのですが、攻めるプレイヤーに勝ってほしいという気持ちは、家庭用に移植してもまったく一緒ですね。

（開発・板垣）

ムエタイの極意は蹴り技にあり!!

最高4発までのコンビネーション技の多彩さがザックのウリ。ムエタイ独特の動きから繰り出される多彩な攻撃は、スピードもあり、相手を翻弄するにはもってこい。特に、膝を使った攻撃がかなり多く、投げ技、オフェンシブ、ディフェンシブそれぞれのホールド技にも、膝を使ったものがあるほどだ。細かな技も重要だが、この膝を使った攻撃をいかに使いこなすかが、ザックらしい戦いを演出するカギになるだろう。

投げ技、ゴッ・コー・ティー・カウ。相手の頭部をつかみ、膝蹴りを3発繰り出し、相手を蹴り飛ばす技。いわゆる膝地獄といわれる技だ。

ザック

投げ技

全部で4種類と少ないが、それぞれダメージ量は申し分ないものばかりがそろっている。複雑な連携投げなどもないので、抜けられることがない。

背後投げ、ネックハンティング。相手を抱えて放り投げるようなモーションで、当然デンジャーゾーンに落ちれば相手は高く浮くことになる。ダメージも高いので、ディフェンシブ・ホールドの後など、相手の背後をとった場合の選択肢として、十分実用に耐え得る投げ技といえるだろう。

オフェンシブ・ホールド

これまた4種類しかないが、種類が少ないぶん、簡単なコマンドで使えるものばかり。下のティー・カウ・コーンは、つかみ動作の発生が速く、使いやすい。

⇨Hという、オフェンシブ・ホールドの基本コマンドで発生する技、ティー・カウ・コーン。これも膝を使った技で、ダメージはあまりないが、素早く出るため、オフェンシブ・ホールドの中では使い勝手のよい部類に入る技だ。ただし、あまり移動しないぶん、有効間合いが狭いという欠点がある。

打撃技

ゲン・フー同様、ザックの打撃技にも変更されているものがある。下に紹介するフライングニーキックがそれで、ヒット数が1→2へと変更されている。

元々上段判定×2という技だったが、判定の変更はあるのだろうか？

SHINING FORCE III

シャイニング・フォースIII　シナリオ1（仮）

還ってきた「フォース」シリーズ

「シャイニング・フォース」総合プロデューサー
高橋宏之氏

セガハードを代表するRPG「シャイニング」シリーズの生みの親。総監督という立場ながら、原案、脚本からゲームシステムにいたるまで、常に斬新な発想を打ち出してきた高橋氏。余談ながら、音楽はプログレがお好きだとか。

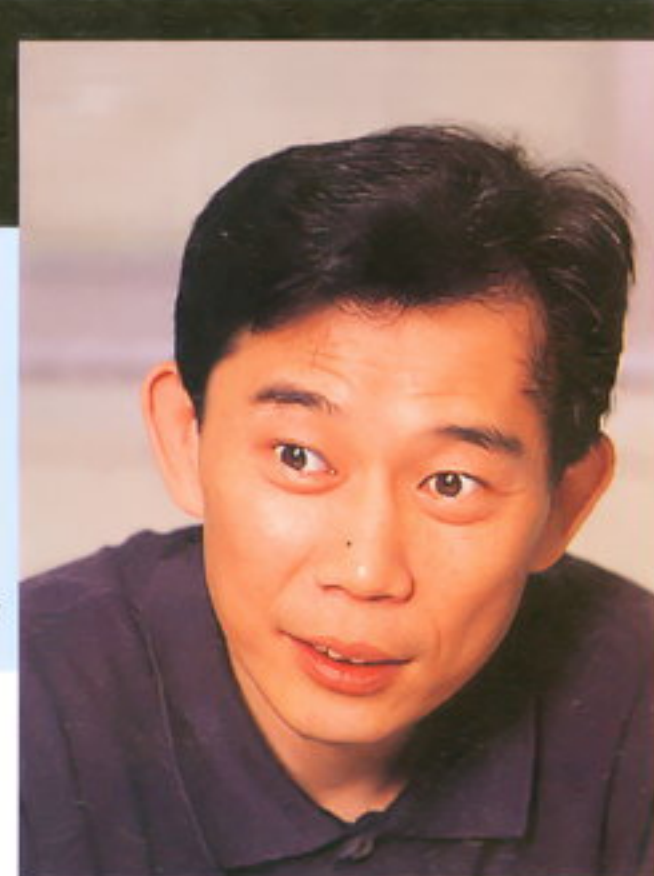
――前作からこの「III」の制作発表まで、かなり待たされました（笑）。

高橋　続編をすぐ出さなかったのは、自分が作りたいと思って作るタイトルだから。ユーザーさんに、「本当にすごいね！」って言われたいんです。ゲームを作って、みなさんの声を聞いて、自分の中で煮詰めて……初めて続編になる。だから、すぐに続編を作るのって、100％プラスじゃないなって。……まあ、今回は時間をかけ過ぎてるんですけど（笑）。

――でも、それだけのことはありましたよね。3DRPGの戦闘につきものの、画面切り替えのダルさがないのには驚かされました。

高橋　ロードを感じさせず、美しい画面にするのは一種の挑戦でした。いくら画像がきれいでも、読み込みが重くて「早く終われ！」感が強くなると逆効果。読み込みで時間が使われるのは嫌なんです。リセットしてでも見たい、と思わせるモノをさりげなく見せるって美学が、作り手の醍醐味ですよね。

体験があるから見た価値がある

高橋　エンターテイメントって、見せる側じゃなく、感じる側にあると思うんです。見たことがすごいんじゃなく、体験したことがすごいから見たことにも価値があるんだって。「フォース」は、戦闘を見るのが楽しいんじゃなく、戦闘を見るのも楽しいゲーム。どう動くか、どう動かすか。「III」では戦闘でもイベント性を高めたので、そこに多くの時間を費やしてほしい。とすると、必然的に戦闘をスピーディーにする必要がある。

――視点変更も軽やかです。

高橋　実はキャラが壁などに隠れる場合、自動的に補正して、常に画面中央に見えるようにしてくれるんです。逆に、自由に見られるのだから、隠し扉とかを見つけるのはプレイヤーの力にかかってくる。入り組んだ町とか歩いてるとね、めちゃめちゃ楽しいんですよ！

スピーディーなロードに
画面補正の妙

この「III」にはロード時間がほとんどない。ある画面から別画面への移行は瞬間的で、読み込んでいるのかわからないほど。視点も、水平に360度回転できるばかりか、物影に入ると自動的に補正されるので、キャラを見失わずに事物の裏側をのぞくことも可能に。――抜群のプレイ環境。「III」にはそれがある。

シリーズの進化

シャイニングシリーズの始祖、ダンジョンが2Dで描かれていたRPG「ダクネス」は、ポリゴンで描かれた3DダンジョンRPG「ホーリィアーク」へ。この「ホーリィアーク」の3D技術と、シミュレーションRPGとしての「フォース」の真髄を受け継ぎ、「III」は産み出された。

シミュレーションRPG「フォースII」の戦闘マップ。

「ホーリィアーク」でシリーズは3Dポリゴン時代へ…。

上は町の中の写真。移動すると微妙に町の見える角度が変わり、主人公の姿が家並みに隠れないようになっているのだが、わかるだろうか？

First Interview!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 65%

●セガ
●'97年12月発売
●4,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

まだまだ未知の部分が多い「シャイニング・フォースⅢ」。そこで今回は、シャイニングシリーズの生みの親である高橋氏に登場いただき、氏のゲーム制作に対するこだわりや、進化した「Ⅲ」の魅力を様々な角度から語ってもらうことにした。

サターンを超えた!?——新要素と新技術

進化しても「フォース」

——今回、DSPを使用しているとのことですが､どのような形で?

高橋　本作では、今まで使いこなすことが難しいと言われてきたサターン内蔵のDSP(高速演算チップ)を積極的に活用しています。具体的には、美しく流れる滝や魔法のエフェクトをリアルタイムで計算、描画させています。DSPもそうですが、サターンを使い切れるまでの技術的な裏付けができて初めて可能な画面表現にこだわりました。実際、サターンを始めた頃はCGを扱うことに高いハードルを感じていました。それを優秀な技術陣とグラフィックのスタッフが乗り越えてくれて、我々の現時点での集大成的なビジュアルが完成したと思っています。

——8月20日の発表会では、すでにロムで遊べたのには驚きました。

高橋　発表するというのは、ゲームのポテンシャルがある程度わかるということが前提だと思うんです。原画とムービーがあって作りますって言われても、ゲームがわからなければ意味ないですからね。

——遊んでみて思ったのは、グラフィック的に進化してもやっぱり「フォース」だってことでした。

高橋　ハードが進化すると、続編ものでありながらゲームが変わっちゃうっていう作品もありますが、それじゃ今までのファンの気持ちはどうなるんだって思っちゃいます。「フォースⅢ」は画面がリアルポリゴンになってゲームシステムが進化していても、ユーザーのみなさんにやっぱり「フォース」だと感じてもらえると思います。

——ところで、戦闘フィールドにある遺跡を調べたら、何か別のマップが現れたんですが、あれは何ですか？

高橋　あっ、見つかっちゃったんですか(笑)……あれのタネ明かしはもうちょっと待っててください。

次世代の夢とテクノロジー

——遺跡や町の家の中での視点はどうなりますか？

高橋　自由に変更できますよ。

——すごいですね。でも、今でこそ立体的に表現されて「Ⅲ」では視点まで自由になりましたけど、思えば初代「ドラクエ」の頃から、プレイヤーは町中やダンジョン内を隅々まで見てまわってたんですよね。昔は確かに2次元だったけど、プレイヤーの頭の中では……。

高橋　こうだったんですよね。次世代になる夢って、こういうことじゃないんですかね……きっと。

「次世代」という夢。

戦闘フィールド

この「Ⅲ」では、戦闘フィールドが3D化されたが、これまでの「フォース」ファンにとっても違和感はないだろう。なんと町マップなどと同じように、戦闘中でも視点を自由に回転させられるから驚きだ。フィールドの遺跡を調べることで現れた新マップにも秘密が隠されているということで、マップ関係も含め、新しいゲーム要素がかなり盛り込まれているようだ。

「Ⅲ」の戦闘はこうなる?

フィールドで戦闘

部隊を分割?

遺跡で宝探し

サターンで培ってきた技術の集大成

他の次世代機に比べ「ポリゴンが苦手」「透明感が表現しにくい」と言われてきたサターン。だが「Ⅲ」では、澄んだ滝の流れや美しい反射光など、「苦手」とはとても思えない技術が駆使されている。「ある意味では、今までサターンでやってきたことの集大成だと思って作ってます。『ホーリィアーク』などの技術が、今、生きていると言っても過言ではないでしょうね。いきなりここへは無理ですよ。(高橋)」

轟音を立てて流れ落ちる国境の滝だ。その澄んだ水を透かして、川床が淡く顔をのぞかせている。

磨き上げた床面に並んだ椅子や天井が映り込んでいる。荘厳で静けさの漂う教会内部にも、先端技術を使用。

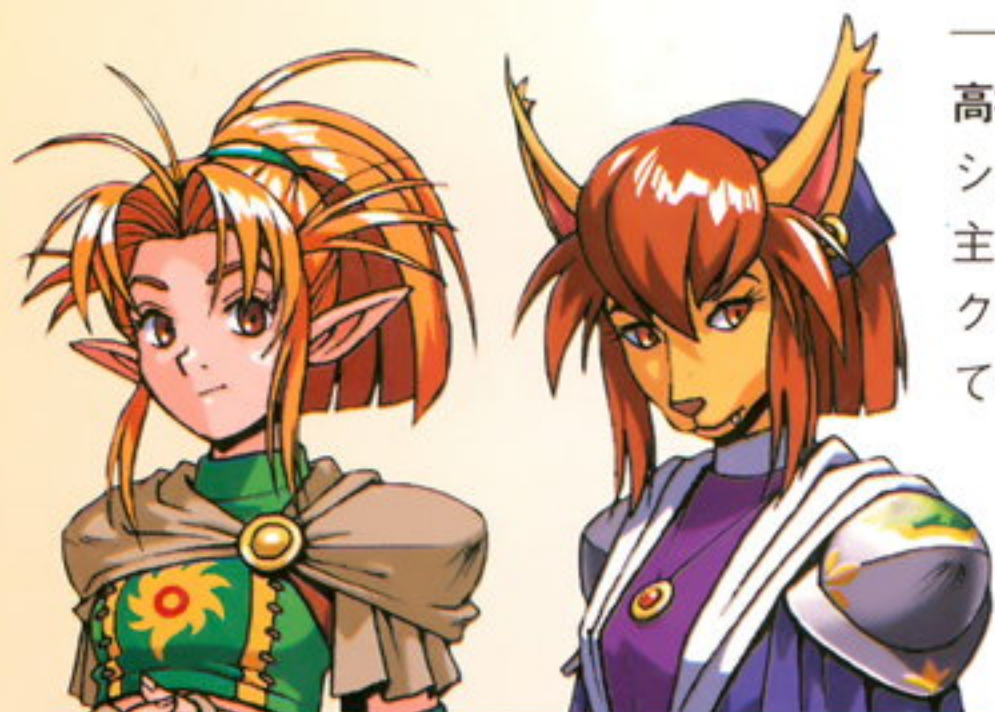
心がけたのは意外性――ゲームの「間」とプレイヤーの想像力

――話全体のトーンはどんな…？
高橋　きっと町ではホッとするだろうけど、主人公をとりまく世界全体はわりとシリアスです。テーマ性もあるし、ただフラグを立てていけばいいワケじゃない。あと、物語には「余白」がほしいんですよ。そのためにも意外性をできるだけたくさん盛り込むつもりです。
――ドキッとさせないとダメ？
高橋　だと思いますよ。
――シンクロニシティとは？
高橋　「共鳴」のようなもの。でも正直、開発当初は意識してなかったんですよ。3部作でやるなら単なる連作にはしたくない。その一方で、連作だからできるということもある。やはり主人公はカッコよくありたい……ところがRPGで主人公が話すと、それだけで感情移入しづらくなる。その相反する問題を解決する方法を探した結果が3部作にいたる経緯の1つでした。……同じ時に別の場所で活動してる人たちが、時には一緒に、時には離れながら物語に存在する。かたや共和国、かたや帝国だったりすると衝撃的ですよね。あと、今回は主人公のセリフに「……」が多いんですが、あの「間」で主人公は何か言ってるんですね。セリフはプレイヤーが自由に想像する。そのほうが登場人物との距離が近くなるんじゃないかなぁ、と。一度主人公として体験したイベントでも、次のシナリオで自分が相手方となった時は「ここで前の主人公はこんなことを言ってたのか」って思いながら主人公像を作ることができるんですよ。
――別のシナリオでは、主人公が「……」部分でしゃべってる？
高橋　そのとおり。全部通すと、自分がプレイしたキャラのアイデンティティが形成されるかな、と。最善の方法だと思ってるんですが。
――他に大きな特徴は？
高橋　あとは選択肢ですね。シナリオ1の主人公が2の主人公と出会った時のリアクションをプレイヤーにしてもらおうと思ってます。
もちろんその選択が次のシナリオにも影響してきます。選択肢にも、意外性のある展開を考えています。いわゆる「悪い選択肢」ですね。困っているキャラを助けても、パーティの増員という結果だけ。逆に「助けない」ことで、悲しいメッセージ性のある展開になる、とか。せっかくの3部作でしょ。先が楽しみじゃないですか。自分の選択がその後のシナリオにどう反映されるのか。今までのRPGで常にプレイヤーに求められてきた「良い選択」が、ゲームまたは自分にとっての最善になるか。僕からプレイヤーのみなさんへの宿題にしたいな……。
――「フォース」ファンへ、メッセージをいただきたいのですが。
高橋　「Ⅲ」は、サターン版はこうなるんじゃないか、というファンの想像を全部集めたくらい大きなスケールの作品になります。それが待っていてくれたユーザーの方への僕からの解答。「こんなふうに還ってきたよ」そういうご報告みたいな感じです（笑）。

町を行き交う人々。様々な人生が溢れる町には、どんな出会いや物語があるのだろう……。

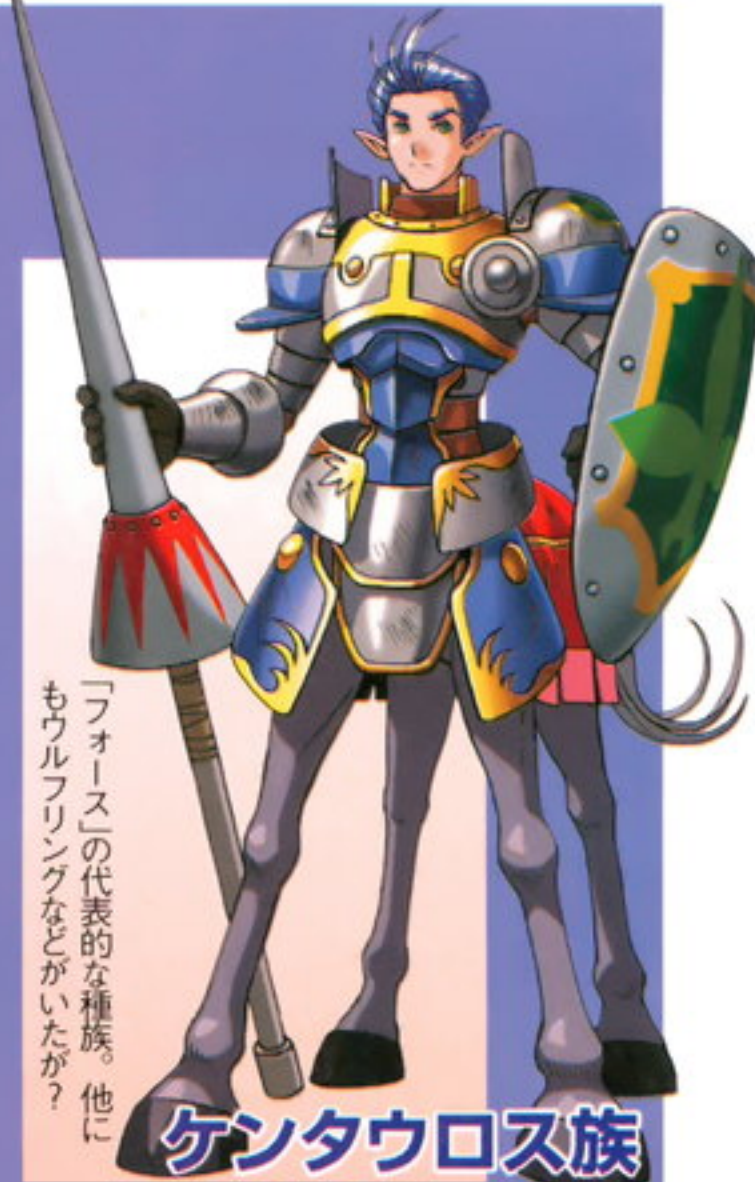
シンビオス
アスピニア共和国（国民に主権があり、選挙で元首を選ぶ国）出身。差別的な身分社会である帝国に嫌悪の念を抱いている。

メディオン
デストニア帝国（皇帝が統治する国）の第3皇子。正妃の子ではなく、平民の母の元で幼少時を過ごしたため、特権意識が薄い。貴族社会に批判的ですらある。

シンクロニシティ・ストーリー
違う立場で同じ時を生きる3人の主人公。3つの物語はシナリオこそ違うが、時間的には同時に進行することになる。ある主人公の起こした出来事は同じ時を過ごす他のシナリオにも影響をあたえ、共鳴（シンクロニシティ）する世界を綴っていく。シナリオ1の舞台は戦の予感をはらんだ共和国と帝国のようだ。主人公シンビオスはこの地で他のキャラとどう出会い、影響をあたえていくのだろうか。

フォースⅢ Q&A～前作との比較から

Q：セーブはどうなってますか？
A：途中セーブできます。
Q：主人公の名前変更は？
A：もちろんできます。
Q：コマンドアイコンは？
A：ファンに親しまれてきた「フォース」アイコンを採用しています。一番使いやすいと信じてます。
Q：ウィンドウは？
A：キャラの顔がでます。感情表現もするんですよ。
Q：仲間と話せる〈本陣〉については。
A：とくに力が入ってます。こんなに毎回変えていいのかってくらい（笑）。イベントによっても変わります。
Q：アイテムはどうなりますか？
A：おもしろいシステムを採用してます。まだ内緒なんですけど（笑）。
Q：人間以外の種族については？
A：変わったものも出てきますよ。
Q：魔法はどうなりますか？
A：基本的には前作と同じ名前です。召喚魔法もあります。
Q：移動手段は？　移動手段の物の上でも戦闘は起こりますか？
A：え……、その話はいずれ（笑）。
――ありがとうございました。

アイコン
「フォース」アイコン。4つのコマンドが、十字キーの各方向にそれぞれ対応している。

魔　法
通常の攻撃魔法（写真のスパークなど）以外では、火の鳥を呼ぶ召喚魔法「フェニックス」の存在を確認済みだ。

ケンタウロス族
「フォース」の代表的な種族。他にもウルフリングなどがいたが？

「究極の制服」はどのコに着せる？

特報 SPECIAL REPORT!!

お嬢様からコギャルまで、制服美少女が勢ぞろい。学園に伝わる「究極の制服」が似合う少女は果たして誰か？ "制服"恋愛シミュレーションがここに登場！

制服 High-school Countdown

●ユーメディア●来春発売予定●価格未定
●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

祖父を助けるため、そして理事長の椅子のため

主人公は学園の理事長である祖父の言いつけで「究極の制服」が似合う女の子を探すことになった。期間は9月から3月までの半年。その間に制服に合ったスタイルの女の子を見つけなくては。そのために色々な女の子と仲よくなって写真を撮っていくのだ。でも、最初はなかなか話を切り出せないもの。まずは隠し撮りからスタートだ（犯罪？）。女の子が現れる場所や時間を事細かにチェックして……さあ声をかける準備はできたかな？

新藤まゆみ

11月10日生まれ　16歳　蠍座　A型　T158　B79　W53　H80
主人公が通学中に出会う聖香学院の1年生。ロングヘアの黒髪と優しげな表情からもお嬢様らしい品の良さが感じられる。過保護な両親に育てられたせいか自分で物事を決められないタイプ。コンサートや美術館が好きというもの静かな女の子。

超キュートな制服

1.好みの女の子に会話でアタック

女の子と仲よくなりたくても、出会いのチャンスがなければ始まらない。まずはお目当ての女の子の生活サイクルを調べなければならない。決まった時間、決まった場所へ行けば、意外と簡単に女の子に会えるはずだ。街を実際に歩いているようなムービーで、ナンパをするような感覚で声をかけていこう。3択の会話は相手の性格に合わせて選択することが肝心。成功すると月に一度デートしてくれることも。

2.豊富な季節イベントが魅力いっぱい

秋から春にかけての半年間には季節イベントも満載。とはいってもクリスマスや正月などの定番イベントではなく、受験生らしく予備校の編入試験や合宿といったものが多いようだ。そして忘れてはならないのがバレンタイン。本命チョコをくれた女の子に、こちらも本命クッキーでお返しすればそのコとは離れられない仲になれる⁉ 季節イベントは女の子との仲を結ぶのに欠かさないものなのだ。

遠藤みずき

1月9日生まれ 18歳 山羊座 A型 T154 B80 W54 H84
主人公の幼なじみの清流学院3年生。一見おとなしそうに見えるが、固い意志を持っている努力家である。現在の目標は一流大学に入ること。ショッピングや映画が好きで外出することも多いようだが、料理が好きという家庭的な少女だ。

キャラクターデ

早川ナ

1月14日生まれ 24歳 山羊座 AB型 T168 B94 W58 H88清流学園の教務科教諭。主人公の学校の進路指導を担当している。一見冷たい印象を受ける

美少女が勢ぞろい

3.予備校でのイベントは？

受験をするなら予備校に入るのが一番!?。大学入学を目的としている、幼なじみのみずきのような女の子がお目当てならば、予備校イベントは見逃せない。たとえば、11月末にある予備校の編入試験。この試験は単純な数合わせの一発勝負。国数英3科目の合計で成績が決定する。見事試験に合格すると合宿イベントなどが待っているぞ。他の学校に通っている女の子とも仲よくなれるチャンスかも？

4.恋のお相手はどのコにする？

ゲームに登場する女の子は同級生から、後輩、大学生とよりどりみどり。もちろん「制服」のタイトル通り、彼女たちが着る制服もセーラー服、ブレザーをはじめとして、ロリータ系、お嬢様系、デザイナーズ系とさまざまだ。それぞれに夏服、冬服まで用意されている。女の子の好みで選ぶか、制服の好みで選ぶか迷ってしまうね。デートイベントや合宿で見られる私服は制服姿とは違った一面を見せてくれるぞ。

胡桃沢祥子

9月23日生まれ　18歳　乙女座　B型　T162　B82　W56　H84
麗香学園の3年生で、双子で尚子という姉がいる。何事にも好奇心旺盛だが、熱しやすく冷めやすいタイプ。そのせいか彼女に振り回される人も少なくはない。スカートは短く、ルーズソックス着用で見た目にも元気なコギャルという感じだ。

こんにちは。みなさんお元気ですか？
みなさんに早く会える日をとっても心待ちにしてます。

ザインは オミ

大原弥生

が、気さくで面倒見の良い女性。ドライブが大好きでどこへ行くにも車を手放さない。早くかっこいい男性と結婚したいと思っている。

東京ゲームショウで制服グッズをGet！

9月6日、7日に幕張メッセで開催される東京ゲームショウ。この「制服～ハイスクール・カウントダウン～」も出展される。当日はユーメディアブースにて、右のB1サイズポスターやクリアファイルの配布、「制服」フレームのプリクラの設置がされている予定だ。ポスターとクリアファイルはキャラクターデザイン、早川ナオミさんのイラストが入ったプレミアもの。プリクラも会場でしかお目にかかれないぞ。ゲームショウはユーメディアブースへ急げ！

制服 High-school Countdown

「いや、こっちが行くよ。どこにいるの?」

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1997 AUTUMN

特報!! SPECIAL REPORT

●チュンソフト
●10月30日発売予定
●5,800円（CD 2枚組）
●サウンドノベル
完成度 ▶▶▶▶▶ 95%

発売間近のサウンドノベル「街」。明日から一般公開の東京ゲームショウでは、必見のイベントが満載だぞ！

ダンカン（市川文靖役）▶
8人の主人公中でも最も意外なキャストとして注目のダンカン。文学を志す内省的な主人公を演じた際の秘話が聞けるかも。6日（土）に行われるトークショーに出演。

東京ゲームショウに街の主人公たちが集合!!

毎回100人クイズ大会では豪華な賞品も！

明日から一般公開されるチュンソフトブースでは、来場者1万名に下の特製うちわと「街」の号外がもらえるのだ。また今回見逃せないのは、ゲームに出演している主人公達によるトークショー。毎日行われるクイズ大会では、サターン本体＋「街」のソフト引換券やテレカ他、豪華賞品も用意されているぞ。レッツゴー！

▼松田勝（牛尾・馬部役）
こわもてヤクザと弱気な俳優の一人二役を演じる松田勝は、6日と7日の両日に出演。ゲーム同様、出演日によって、役柄を演じ分けてくれる？

あらい和正（桂馬役）▶
制作発表会にも出席していたゲームの顔役。「声」が聞ける機会は今回のみか？6日と7日の両日に出演予定。

伊東さおり ◀（美子役）
紅一点の女性主人公は、7日のみの出演。どんな話が聞けるかな。

東京ゲームショウ会場へ行こう!!

チュンソフトブースのイベントスケジュール

日	時間	内容
6日（土）	11:00-11:30	○×式クイズ大会
	12:30-13:00	DJタイム プリクラキャンペーンエキストラ採用者発表
	13:30-13:30	「街」トークショー（松田勝、ダンカン、あらい正和）
	15:00-15:30	○×式クイズ大会
	16:00-16:30	「街」トークショー（松田勝、ダンカン、あらい正和）
	17:30-18:00	○×式クイズ大会
7日（日）	11:00-11:30	○×式クイズ大会
	12:00-12:30	「街」トークショー（松田勝、あらい正和、伊藤さおり）
	13:30-14:00	ミニコンサート（難波弘之、鈴木結女）
	15:00-15:30	「街」トークショー（松田勝、あらい正和、伊藤さおり）
	15:30-16:00	○×式クイズ大会
	18:30-19:00	○×式クイズ大会

※6日、7日のトークショーの初回には開発スタッフも参加！

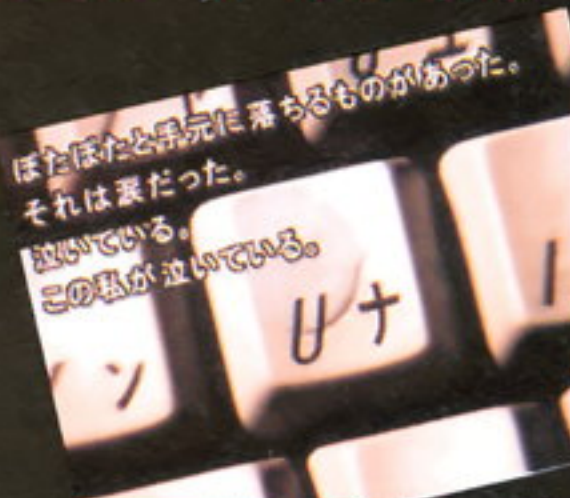
最新シナリオ速報！ 市川文靖「シュレディンガーの手」

ダンカン演ずるサイコホラーシナリオ「シュレディンガーの手」。特殊な映像演出が目を引く注目のシナリオだ。その概要を復習しつつ、新たに発表された展開を紹介していこう。

恋人の言葉で目覚めた本名の「市川文靖」

「会心の文学作品が、次の朝にはなぜか通俗的な駄作にすりかわっている」という不可解な現象に悩まされている市川。その駄作プロットがTVドラマ化されると大ウケしてしまうため、市川はTV局の要請で不本意な作品を「中島哲雄」というペンネームで提供し続けている。

自分では文学的な作品を本名の市川文靖で世に知らしめたいと願っているが、できあがるものは「中島哲雄」の作品ばかり。そんなある日、恋人の末永晶子に呼び出された市川は、TVで放映されたプロットの低俗さを強くなじられる。

自分でも不本意に思っていたところを突かれ、言葉もない市川。晶子と別れた後、ある決意を固める。

すり替わる作品のことで悩む市川は、睡眠薬の力を借りて眠りにつく毎日。そんな市川の変化を、晶子は見抜く。毎夜襲ってくる幻覚から逃れるためには、睡眠薬の力を借りるしかないのか……。

ドラマのプロットのことをなじられる。市川にとっては耳が痛い言葉だ。

去っていく晶子。市川はこの時の晶子の言葉である決意を固める。

CHECK POINT 街 最新ゲームシステム

新たに追加されたTIP&ZAPシステムとは？

サウンドノベルといっても、ただボタンを押してシナリオを読んでいくだけの従来のシステムとは、ひと味もふた味違うのが「街」だ。

先週の紹介では、あるシナリオでの選択が他のシナリオの展開に影響を与えるというシステム「ロックエンド」を解説した。８本ものシナリオが並列している「街」ならではのシステムだが、今回紹介するTIP（チップ）とZAP（ザップ）も、そんなスケールの大きな世界を持つ「街」ならではの斬新なシステムなのだ。シナリオだけでなく、システムからも「サウンドノベルの進化型」の一端がうかがえるはずだ。

TIP（チップ）とは？

便利な用語解説システム

文章中に出てくる言葉の説明や登場人物のプロフィールなど、文章や物語をより詳しく知るための「説明」がTIPだ。

ゲーム中では文章は通常“白”で表示される。ただし、このTIPが用意されている語句は“青”で表示され、簡単なボタン操作（Zでクリック）で説明文を読むことができるわけだ。「道玄坂」「円山町」など、単純な語句の語源や由来、「街」撮影時のエピソードなど、読んでるだけで知識も増えていく画期的なシステムなのだ。

青い文字に注目！

これはオタク刑事・雨宮桂馬のシナリオ「オタク刑事走る！」。読み進めていると青い文字が出てくる。

文章中青い文字で表示された語句には、解説が用意されている。Zボタンでクリックだ。

「ゴロイチ」
桂馬の先輩刑事、権田玄三（ごんだげんぞう）のあだ名。柔道五段、剣道六段を鼻にかける体力刑事で、オタクの桂馬とはまったく馬が合わない。もちろんパソコンなどはほとんど理解できず、柔道五段、剣道六段に知能指数1を加えて、5.6.1……ゴロイチ刑事とあだ名している。

右は青い文字で表示された「ゴロイチ」の解説を開いたところ。登場人物のプロフィールもあるわけだ。すでに理解している語句なら、わざわざTIPを呼び出さなくてもいいが、中には重要なポイントも……？

ZAP（ザップ）とは？

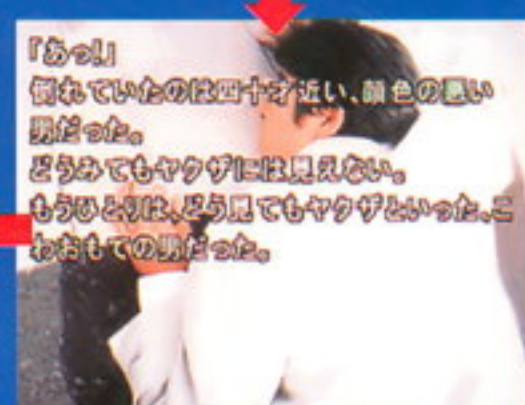
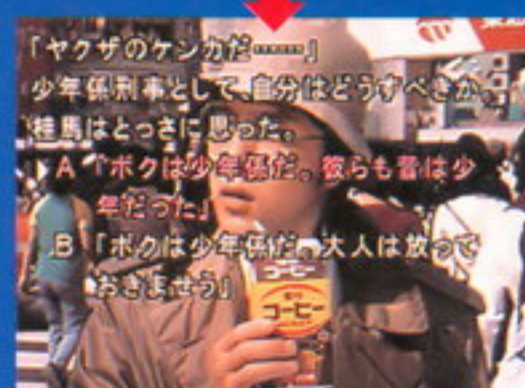
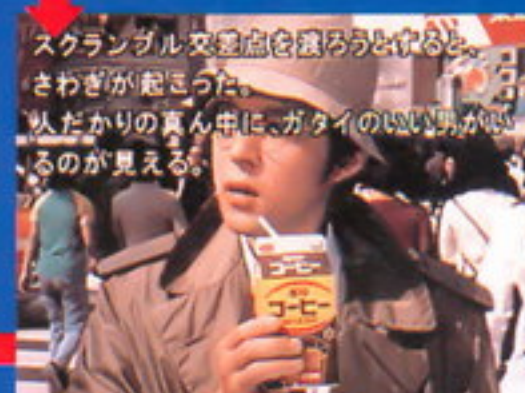
シナリオをリンクさせるザッピングシステム

話を進めていると、「その男」「ガタイのいい男」など、文章中に緑色の文字で表示された人物名がたまに出てくる。これが出た時は、その場所から名前の出てきた主人公のシナリオへいきなり飛んでいくことができるのだ。これが、“ZAP”と呼ばれる新しいザッピングシステムだ。現在は、シナリオ冒頭に読むことができる８人のうちの何人かに限られる予定だそうだが、進めていく中で、他の主人公へと視点を換えてプレイできるようになっていくわけだ。もちろん、ZAPできる場面は何回も出てくる。そのまま続けるか？　他の主人公に行くかは君しだいなのだ。

ミドリ色の文字に注目！

桂馬のシナリオで実例を紹介しよう。これは「オタク刑事走る！」のシナリオ開始時の画面。渋谷のスクランブル交差点で、桂馬が日課にしている朝のパトロールを開始するおなじみのシーンだ。

ミドリの文字「ガタイのいい男」とは生尾のことだ。

「ガタイのいい男」を選ぶと生尾のシナリオへ飛ぶ。

ZAPで飛ばなければ、そのままシナリオが進行する。

これは市川。「顔色の悪い男」を選択すると左の写真へ。

幻想的な市川のシナリオへの冒頭へザッピングできる。

ドラマのプロットを練り直す決意！

晶子の言葉で我に返った市川は、ドラマのプロットをもう一度練り直す決意を固める。ドラマを放映しているテレビ太陽のプロデューサー・木嵐袋郎に連絡を取り、その決意を伝える。すると、いつもはいい加減なそぶりの木嵐が、協力を買って出てくれるではないか。木嵐は、かつて市川の文学賞受賞作を読んだ文学青年だったという。その木嵐の「先生、本名で書いてください」という言葉が支えとなり、市川は心機一転ワープロに向かうことになった。

しかし、夜ごとに訪れ、原稿をすり替えていく「敵」はまだ存在している。市川はプロットの練り直しとともに、この「敵」に立ち向かっていくことも決意する。

はたして、その存在すら謎の「敵」の正体は？　また、市川は本名で挑む超大作を書き上げることができるだろうか……。

市川は思い切ってプロットの練り直しを木嵐に伝えるが……。

市川の話を聞き、かつての文学青年・木嵐の表情が変わる。

木嵐に励まされ、本名での執筆を決意する市川。ここから本当の戦いが始まる。

しかし、「敵」による作品のすり替えは終わらない。ある日、その証拠をつかんだ市川は、「敵」への徹底抗戦を決意するのだが……。

エスカレートする悪夢の行方は…？

1941年愛知県生。東宝撮影所5年、東宝本社テレビ部5年の勤務を経てフリーの脚本家に。第35回江戸川乱歩賞も獲得している大作家の数々の作品からみんなの知っている名作を紹介する。

CHECK POINT 街

脚本家 長坂秀佳の名作たちと街

「街」の脚本を執筆した長坂氏の過去の名作の数々と「街」の魅力に迫る特別連載企画。今回紹介する「怪傑ズバット」は、今なおファンも多く、長坂秀佳の真骨頂とも言える傑作だ。必見！

ズバッと参上！　ズバッと解決！ 究極のパターンの美学と長坂節!!

「知ってますよ、地獄組の用心棒で二丁拳銃の名人。でも、日本じゃあ二番目だ」「なに？　では日本一は？」

ここでニヤリと笑いながら自分を指さす早川健。用心棒との技の競い合いは、毎回このパターンで始まる。友の敵討ちというシリアス路線に、ユーモラスで遊び心の効いた“引き”を醸し出すこの一幕は、パターンの美学を追究した「ズバット」を象徴するシーンだ。「考えているだけでも楽しかったんだよね、この技の競い合いのシーンは。まず最初に敵の技を考えるんだけど、とにかく考えられる限りの一番スゴイ技を練る。で、その後にそれを超える主人公用の技を考えていったんだ。アイデアを考えるのはキツかったけど、同時に楽しさもひとしおだったね」

相手が用心棒なので、銃の早撃ちやナイフ投げならわかるのだが、後半の話になると、コックや大工などが出てくるほど（ちなみにコックは皿や包丁を投げる地獄の料理人、大工は拷問台を一瞬にして組み立てる殺し屋大工という設定）。「ネタがなくなっちゃって苦し紛れにさ～（笑）」とは本人の弁だが、これがかなり評判がよく、途中からはその路線で行くことになったという。変身後のバトルよりも技の競い合いシーンが受けたというのも異色だが、放映当時視聴率は15%前後とかなりの数字を記録していた。「そう。それなのに32回で終わっちゃった。見ている人間が大学生とか高めの年齢層が多くて、おもちゃが全然売れなかったのが原因なんだ。局内では一番高い視聴率だったのにね。でもどうせなら全話自分で書けばよかった。もっと長く続くと思って他の脚本家も入れたんだけど、俺以外の脚本は結局２本だけ。他の人だと面白く書けないから後は好きなだけ書いてくれってプロデューサーに言われた矢先に終わってしまったんだよね」

全32話中30話を担当したこの「ズバット」を境に、長坂氏がヒーローものの脚本を書くことは急激に少なくなる。「『キカイダー』と『ズバット』でやりたいことをほとんどやり尽くした、という感じでね。でも俺の中では『ウルトラマン』も『キカイダー』も『ズバット』も変わらない。正義というか人間愛というか……人間を書きたかったんだよね。だからその他大勢の兵隊をバリバリ殺す、みたいなのを俺はやらなかった。いつもバトルシーンより、人間のドラマをい描きたいと思っていたしね。俺自身ヒーローものを書いていたという意識は全然なかった」。……究極のパターンの美学の追求。「ズバット」を見た者は、必ずといっていいほど、その魅力にハマっていく。最新作「街」においても、すべてのプレイヤーはその長坂脚本に酔いしれるはずだ。

何者かに殺された親友・飛鳥五郎の開発したズバットスーツを早川が装着。活動時間は5分間。最後に敵のボスには「この者極悪殺人犯人」というカードが投げつけられる。

第2回 快傑ズバット

1978年2月2日～9月28日放映
東京12チャンネル(テレビ東京)毎週水曜19:30～20:00

知ってますよ……。
だが、日本じゃあ2番目だっ!!

主人公の早川健(宮内洋)は、無二の親友・飛鳥五郎を殺した犯人を捜して旅する武芸百般の達人。訪れた街の先々で悪のボスと対決していく。その用心棒達との「技較べ」の対決は、早撃ち、ナイフ投げ、釣り、テニスと何でもあり(笑)。全32話中30話を長坂氏が担当している。VHSは全4巻各3話、LDは全4巻各8話収録で発売されている。

早川健を演じるのは宮内洋。ズバットの役は彼をおいて他には考えられないほどのハマリ役。武芸対決は毎回見事に演じきっている。

快傑ズバットサブタイトルリスト／用心棒リスト

	サブタイトル	用心棒
1	さすらいは爆破のあとで	ランカーク（2丁拳銃）
2	炎の中の渡り鳥	風流之介（居合い斬り）
3	悲しき純金の天使	殺し屋ジョー（ナイフ）
4	涙の敵中突破	ワルツ・リー（拳法使い）
5	花売り少女と白い粉	必殺ハスラー（ビリヤード）
6	海にほえるマシンガン	レッド・ボワ（トマホーク投げ）
7	悪い風だぜ港町（脚本:滝沢真理）	グレートコング（プロレス技）
8	悲しみのプロパン爆破	地獄市（仕込み杖）
9	涙の河を振り返れ	釣師十兵衛（釣り名人）
10	野球の敵を場外へ飛ばせ	トミー（トランペット吹き）
11	死ぬな友よ!危機一秒前	黒のゴルファー左丹（ゴルフ）
12	死刑執行10秒前（脚本:田口成光）	ブーメランジャック（ブーメラン使い）
13	少年殺し屋のバラード	虚無僧三郎太（尺八ボウガン）
14	白羽の矢　涙の別れ	カーペンター甚十郎（殺し屋大工）
15	悲しき母の子守唄	駒太夫（曲独楽）
16	殺しのぬれぎぬ　哀しみの健	バーテン左京次（ダイス使い）
17	嘆きの妹　ふたりの健	バーテン左京次（ダイス使い）
18	危うし!シャボン玉の恋	死神サミー（アメフト選手）
19	悲恋　破られたラブレター	レッドフォード（鎖鎌使い）
20	女ドラゴン　涙の誓い	レッドドラゴン（中国武術・八卦掌）
21	さらば　瞼の母	コック伊魔平（皿と包丁投げ）
22	少年ボクサー　涙の父	カネアス・ドレイ（ボクサー）
23	犬神家一族の三姉妹と天一坊	ダンディ・ハリー（手品師）
24	涙の健　見知らぬ街の恋人	ウリ・ケラー（占い師）
25	荒神山　涙の別れ	タルタニアン（フェンシング）
26	許せ!　我が子よ	ドクウッディ（メス使い／もぐり医師）
27	意外!飛鳥殺しの犯人!?	風の右近（弓矢）、雷の左近（ニュースカメラマン）
28	そして、誰も居なくなる	ブラックローズ（手裏剣使い）
29	父母なき子 涙の復讐	陣太郎（テニスプレイヤー）
30	悲しき生と死の間に	ガラバー（槍の達人）
31	対決!真犯人は首領L?	天界山三兄弟
32	さらば斗いの日々、そして	ー

バラエティーに富んだ用心棒の職業がこの作品の命。つぶさに見ていけばわかるのだが、長坂氏の手によらない7話と12話は、対決シーンに工夫がなく、話のノリもかなり違う。やはり長坂氏あっての「ズバット」であったことは、一目見ればわかることだろう。なお、余談だが、最終話のタイトル『さらば斗いの日々、そして』は、長坂氏のシナリオ集のタイトルにもなっている（朝日ソノラマ刊、絶版）

街の中に見え隠れする長坂ワールド

パトリオット・ダンディと街の用心棒

日本全国の“街”を渡り歩き、その“街”を牛耳るボスと対決する。この「ズバット」の設定と、サウンドノベル最新作「街」との共通点。どうやら「街」という単語は、長坂ワールドの古くからのキーワードのようだ。また、クサいほどにキザなキャラといえば「街」のラジオドラマに出てくる主人公パトリック・ダンディ。妙な英語を使う様は、「ズバット」の第3話で登場するナイフ投げの名人の姿とだぶる存在だ。気になる人は現在文化放送／ラジオ大阪でオンエア中のラジオドラマを聴いてみよう。

パトリック・ダンディ。ゲームの「街」ではサブキャラクターだが、ラジオドラマのほうでは主人公を張っているキャラクターだ。みんなもう聴いた？

街から街へ流れていくさすらいのヒーロー早川健。とある街ではダンディのようなキザ男・殺し屋ジョーとナイフ投げで対決することも。

現在、過去、そして未来――。
時間の流れは、ときに人の人生を変え、
ときに真実を映し出す。

記憶をなくした16歳の少女――マリア。

マリア

特報 SPECIAL REPORT!!

●アクセラ／ブレイク
●12月11日発売予定
●6,800円
●3Dアドベンチャー
●1Pプレイ専用
●全年齢推奨

君たちが生まれた理由（わけ）

アクセラ×ブレイク初のゲームソフトとして、また「多重人格」という過去にないテーマが話題の「マリア」。今回はゲームシステムの紹介と開発スタッフのインタビューを中心に、その魅力を探る。

ゲームの内容を伝えることは、イコール、シナリオを教えてしまうことになってしまう。シナリオはアドベンチャーゲームの肝となる部分だけに紹介できないのが残念だが、殺人モノでもなければＳＦモノでもない「マリア」を、パッと見で内容を理解するのは難しい。ただ１つ言えることは、多重人格であるマリアを正常に戻すゲームではないということ。プレイヤーは医師高野となり、アイテム収集やカウンセリングなどによって得た“事実”を元に、消えてしまったマリアの記憶を二人三脚で探していくのである。そしてマリア自身の過去と医師高野の過去に何らかの接点があることに気づいていく――。

story

弁護士の父とフランス人の女性外交官を母に持つ筒井マリア。彼女が６歳のとき、２人組の強盗が家に押し入り、彼女の目の前で両親が惨殺されてしまう。父方の祖母に引き取られたマリアだが、彼女に静かな生活はなかった。押し寄せる警察や周囲の人たちの心ない質問責め、いやがらせ電話、そして両親の遺産をめぐるトラブル……。そして「この世界を抜け出したい」、そう願うマリアに異変が起き、彼女は辛いことに直面するたびに人格を解離させる。自分でコントロールできない恐ろしい人格に悲観したマリアは、自分自身でその人格をこの世から抹殺しようと試みるが、失敗。患者として病院に運ばれてきたマリアは、そこで医師高野と出会う。

※画面は開発中のもので、開発機材から撮影しました。

マリアは3つのパートで進行する

では実際にゲーム中のパートを1つずつ見ていこう。この3つのパートで「マリア」は展開する。

Movie Part 大切な“ゲームの盛り上げ役”

TVドラマの技法を反映させたカメラワークを鑑賞する

まずはCGムービーパート。最近のアドベンチャーゲームでは、CGムービーは当たり前のように使われている表現方法である。こぞってムービーの長さなどを売り文句にしているゲームが多いのだが、残り2つのパートが証明するように、「マリア」では決してフルCGムービーのゲームではない。意味もなくムービーを使うのではなく、演出的に、またこの表現方法が最適だと思われる部分にしか使われていない、非常に贅沢な使い方をしている。オープニングやエンディングなどにも使われているほか、ゲーム中のイベントにも使用され、ゲームの盛り上げ役となっている。また「マリア」では実際のドラマ撮影に使われる技法を用い、非常にリズミカルで大胆なカメラワークを実現している点にも注目したい。

BREAK 代表取締役
岡田　昭 INTERVIEW

「マリア」とはいったいどんなゲームなのか。そんな素朴な疑問を抱いている読者は多いはず。そこで開発を担う株式会社ブレイクの代表取締役岡田氏に、「マリア」の全貌について語ってもらった。ただのアドベンチャーではない「マリア」の姿が見えてくるはずだ。

あくまで謎解きがメインなんです

岡田　決してマリアを治療するだけのゲームじゃないんですよ。その裏に流れるサイコ的なサスペンスドラマや人間ドラマを「読んで、観て、操作する」っていうゲームなんです。それをまずお伝えしなくちゃいけない。

今のままだとマリアって多重人格ゲームっていう、それだけ聞くとなんかえらく危険な匂いがするじゃないですか。そうじゃなくて、心理治療ゲームではないと。サイコアドベンチャーだと。要するに謎解きもあれば、というレベルですよね。治療するんじゃなくて逆に謎解きがメインになってきたりということが当然ありますよ。それがどんな謎なのかはストーリーをバラしちゃうようなものだから言えないですけど。

あくまでもテキストアドベンチャーなんです。文字を読んでいただいて、分岐で考えていただくという方式がメインなんです。その途中に、例えばインタラクティブパートでアイテム探しをしたり、文字では盛り上げきれない部分はCGムービーでグゲッと盛り上げていったりとかね。

それからストーリー自体が全何話かで構成されてるんですけど、インタラクティブドラマとしての性格上、必ず一話ごとにエンディングを出していく。そのエンディングの前には必ず1分以上のCGムービーを入れて、後ろ髪を引かれるように、次が見たいなっていう終わらせ方をしていくというのがこのゲームの基本なんですよ。だから長時間ダラダラとプレイしなくてもいいし、これなら主婦でも子供を学校に送りだした後とかに気楽にプレイできますからね。

知らない間にどんどん深みにハマる、そんなゲームにしたいですね

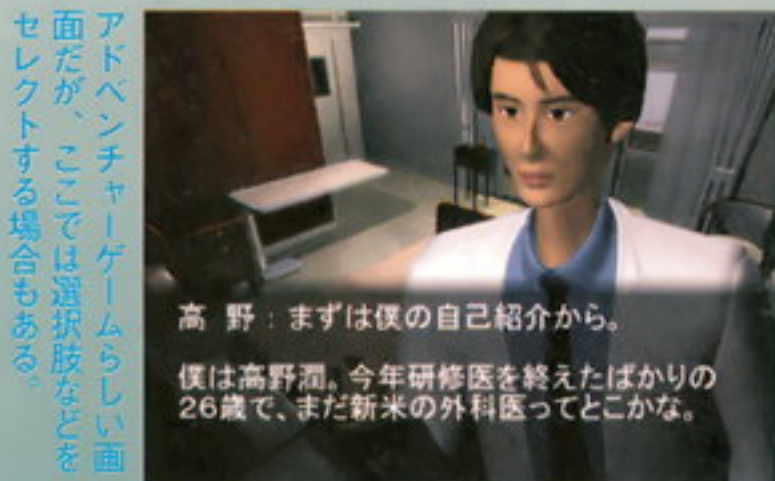
岡田　シナリオについてはかなりいろいろ考えながらやってましてね、ムダな分岐を少なくして読みやすく流れていくようにしてます。それから、ト書きってあるじゃないですか。「…と僕は言った」とか、「…と電話が鳴って」、というのをなるべく読ませないで、音で表現できたらどうかなと思いまして。もちろんBGMが流れて突然電話がリーンと鳴るわけですよね。普通はそこで「ベルが鳴った」とか書くんですけど、そう

Text Part

ゲームの核となる“文章を読む”こと

小説を読む感覚でゲームを進める

文章を読んでいくこのテキストパートが「マリア」ではメインとなる。人物の会話や細かい描写などが、美しいＣＧをバックに流れていく。まさに電子小説である。

マリアの顔をバックに流れるテキスト。このような美しいＣＧは全部で数百枚にも及ぶ。

アドベンチャーゲームらしい画面だが、ここでは選択肢などをセレクトする場合もある。

Interractive Part

プレイヤー自ら“探索”する

歩き回って情報を収集する

プレイヤー自身である医師、高野を操作し、ＣＧで描かれた世界を自在に動き回り、アイテムを入手したり新たな情報を得たりという、いわゆるインタラクティブなパートである。ＣＧパート、テキストパートが受け身であるために、プレイヤーが自ら行動できる唯一のパートといえる。操作法も難しくはなく、方向キーで高野を操作して、あとはボタンでアイテムを取ったりなどのアクションが可能だ。このインタラクティブパート、どういう局面で入るのかはまだ謎だが、このパートでの行動がその後の展開に大きく影響してくることは間違いないだろう。

ただ１つ言えることは、決してフラグ立てのパートではないということ。歩き回ることにムダはないのだ。

高野を操り、館内を歩き回る。インタラクティブとはいえ決してゲーム的な画面ではなく、ここでもカメラアングルはあくまでＴＶドラマを意識したものに。この館にどんなヒントが隠されているのか？　それを見つけられる見つけられないかはプレイヤーにかかっている。

この館の中で失われた記憶の手がかりは見つかるのだろうか!?

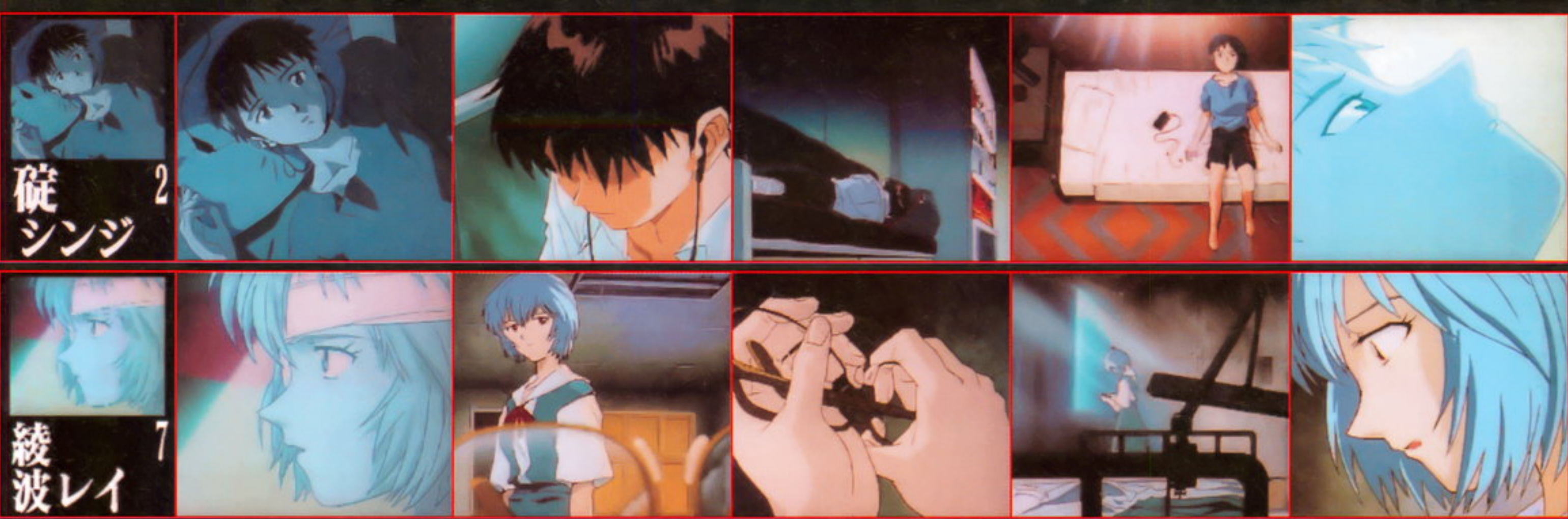
じゃなくてガチャッていう音とともにコメントが流れる。「はい、高野です」とかね。だから知らない間にどんどん深みにはまっていくっていうのかな？　そういう感じにしていきたいとは思っているんです。

進捗状況ですか？　この時期ですから結構できてますよ。ただ、まだまだシナリオについては直しを入れてます。今、シナリオ担当の福田が渾身の力を込めて全部見直しているところなんですけど、シナリオはよくできてますよ。時間軸のいたずらというか、例えばマリアの人生と高野の人生と２つがあって、それがどこかで絡み合うんです。過去は別々に過ぎていくんですけど、接点が少しずつ進行状況によってわかってくる。で、その接点が今現在の彼らについての重要なヒントになっていくわけです。過去と現在がある。未来っていうのはないんですけど、もしかしたらエンディングに関わってくるのかもしれないな。

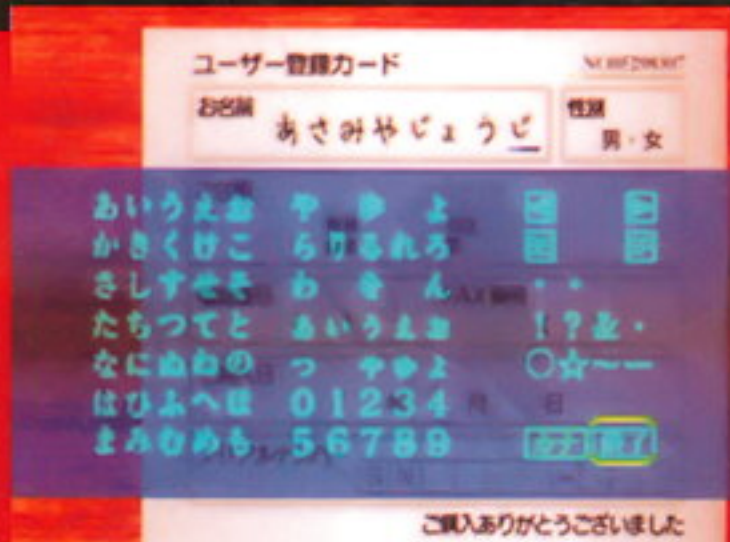
岡田　昭
株式会社ブレイク代表取締役。ゲームショウ、その他イベントにも顔を出すのでヨロシク！

マリアは精神治療ゲームなんかじゃない

碇シンジ 2

綾波レイ 7

特報!! SPECIAL REPORT

これをやらなきゃ、

NEON GENESIS EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY

ゲーム開始直後、ユーザーの名前を登録するとアルバムの表紙が表示される。この表紙ではテレビ版のオープニングがフルバージョンで流れる。スタッフ名のテロップも、収録された完全版だ。

すでに数回にわたって紹介してきたこのゲーム。しかし、まだどんな内容のものなのか、イマイチ把握していない読者もいることと思われる。そこで、今回は本作の内容を簡潔に紹介しよう。このゲームは一言で言ってしまうと、「項目別に分類され、テレビ版の映像、音声を楽しめるカードをミニゲームをクリアしつつ集めていくゲーム」ということになる。このページで紹介している連続アニメーションを見れば、カード内に収録されているアニメの内容と画質はわかるだろう。このカードは、ゲーム開始時は10枚ほどしかないけど、ミニゲームをプレイすることで、どんどん増えていく。全部で何枚のカードがあるのかは不明だが、200枚近くは用意されている模様。ビデオ未発売分のアニメが収録されているのもポイントだ。

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

●セガ●9月25日発売予定●4,800円●デジタル・カード・ライブラリ●全年齢推奨●1人プレイのみ

惣流アスカラングレー 5

加持リョウジ 3

ペンペン 1

シンジ 1
&アスカ

EVA 1
零号機

エヴァ・フリークは語れない

メイン画面

次ページ
前ページ
ジャンプ
特殊再生
プログラム
PAGE 4
前ページにジャンプ

これがメインになるアルバム画面。空白の部分には集めたカードが収まる仕組みだ。好きなカードだけを連続再生する編集機能もあるので、環境ソフトの用途にも使えるぞ。

これはミニゲームのカード。最初は2つだけだが、最終的には9種類まで増える。

カードはアルバムの中にジャンル別に収録されている。映像を見たい時は、カードを選択することで、カード内でアニメーションが音声とともに表示される。このアニメーションは表示部分が小さいけど高画質の「画質優先」と、画質は多少粗いが大きく表示される「拡大再生」の２種類がある。

画質優先

これは通常サイズでの表示。小さいので迫力はないけど、画質はビデオなどと比べても変わりがないほど鮮明なものになっている。

拡大再生

こちらは拡大サイズでの表示。画質は通常のものと比べると粗くはなるが、やはりサイズが大きいと、それなりの迫力は堪能できる。

ミニゲームをクリアしてカードを集めよう（クリアできなくてもカードは少し増える）。

サ 第三使徒
キエル

次回
決戦、第3新東京市

予告

決戦、第3新東京市
第六話

ロン
ギヌスの槍

発売直前!! その魅力のすべてを 徹底解剖

特報!! SPECIAL REPORT 完成度 100%

●イマディオ●9月11日発売●6,800円
●CD-ROM2枚組●マルチサイトアドベンチャー
●1人プレイのみ●18歳以上推奨

DESIRE
デザイア

ティーナ
（声：川上とも子）

浜辺では裸同然だったが、アルのシャツに袖を通してからは、それがすっかりお気に入りのようだ。

ちゃっかりしている部分もあるが、とても素直で物覚えがいいティーナ。どんな女の子に成長するのだろうか？

無邪気なロマンチスト

物音や声にも気づかずに、スヤスヤ眠るティーナ。どんな夢を見ているのかな。

表紙は田島 直氏描き下ろし!!

表紙のイラストは、原画がキャラクターデザインを担当した田島直氏、CGが渡辺 豪氏による描き下ろしだ。サイバーパンクっぽい効果は、物語に隠された"何か"を象徴しているのかもしれない。

マルチサイト…恋人たちのクロスワード

この「DESIRE」では、恋人同士である２人の視点を軸にストーリーが展開する。またパソコン版とは違い、アル編→マコト編とプレイする順序が決まっている。アル編で解けなかった謎も、マコト編で解ける可能性がある。２人の関係はクロスワードのように交錯する。

後ろから見ても前から見ても、あまり変わりばえしないと言ったら、マコトに叱られるだろうか(笑)。ショートカットがよく似合う。

胸のラインを強調した服装の女性キャラが多い中、マコトは地味な印象を受ける。ある意味しっかりガードしているのかも。

心優しきサイエンティスト

アルを気遣いつつも、研究の進み具合や、カイルとの関係に悩むマコト。話し相手はいつも親友のレイコだ。

シャツには彼の趣味(本当)である"刺繍"で、自分の名前が縫いつけられている。

男の背中にはやはり哀愁がただよう。南国でも上着を欠かさないのが、彼のポリシー?

強じんな…とまではいかないが、三段腹ではないようだ。アルよりマコトに、このポーズをとってもらいたかった!?

ミニスカートからこぼれる素足がいいね。ヒールの低い靴をはいている。

マコト・イズミ
（声：氷上恭子）

アルバート・マクドガル
（声：津久井教生）

謎に包まれている《デザイア》の研究。SNT社の記者であるアルバート(通称アル)は、その取材のためにデザイア島を訪れた。アルの恋人、マコトは《デザイア》の研究主任を務めている。２人は別々の立場から同じ事件に遭遇することになる。謎を解くためには、それぞれのストーリーから手がかりを集めなければならない。《デザイア》で起きている事件の首謀者は誰か。次のページからは、クロスワード形式で事件の真相に迫ってみる。

《デザイア》の秘密にも、クリスの誘惑にも、体当たりで挑戦するアルだったが、まさかマコトに見られているとは思わなかった。前向きな性格のためか、自分の足元はあまり見えていないらしいぞ。

体当たりジャーナリスト

タテのカギ――アル編

もともとは《デザイア》で特ダネをスクープするのが目的のアルだったが、持ち前の行動力と正義感で、巻き込まれた事件の謎を解くため奔走するようになる。アルは女性とのやりとりが多く、その華やかな部分にばかり目が行きがちだが、CGやセリフの細かい部分に、物語の核心に迫るさまざまなヒントが隠されている。慎重に進めよう。

ALBERT

1日目

空港の格納庫に寝泊まりしているシルビアから、《デザイア》の研究についての噂を聞く。あとは事実をつかむだけだが……。

ステラ教授が事故で亡くした、娘の写真を見つける。こんなにティーナにソックリなのに、教授の反応が冷めているのはなぜ!?

到着早々、アルは不思議な少女・ティーナを浜辺で助ける。自分の名前以外の記憶がないティーナだが、なぜかアルにつきまとってくる。一方、恋人のマコトとはなかなか会うことができない。しかし、受付のクリスが不在のスキに、ステラ教授の端末から情報収集することに成功。空港の整備士長のシルビアからも有力な情報を得る。

2日目

そういえば昨日も席を外していたが、メディカルセンターとは、エステ感覚で利用するところだろうか。若さを保つ秘訣とは？

この後、クリスはアルに襲いかかってくる。クリスはカズミによって射殺されるが、財団を守るために口封じ目的で殺されたのでは？

2日目は、いよいよステラ教授にインタビューを敢行する。研究内容に関してはガードがかたいが、教授個人の話題に移ると反応に変化が見られた。いったい教授にはどんな願望があるのだろうか？

その後、職員のシェリル、ティーナと海水浴を楽しむが、カズミから遊泳禁止だと注意される。クリスの死といい、ここには何が…。

3日目

時々行方をくらましていたティーナだが、今度はさらわれたらしい。"鋭利な刃物"を使い慣れた人物の仕業ではないだろうか。

カズミから「メディカルセンターがあやしい」との情報を聞いて駆けつけると、そこにはレイコの姿が。彼女の目的とは？

3日目は、いよいよ研究室内部の写真撮影を行う。アルが研究室で"反応装置"の名を口にしたところ、ステラ教授は「研究は生物兵器への応用が前提だった」と語り始める。重要機密をアルに聞かせたステラ教授の真意は？　一方、秘密をリークしてくれるはずのカズミが、格納庫で腹部を切り裂かれていた。いったい誰の仕業か？

その時マコトは…!?

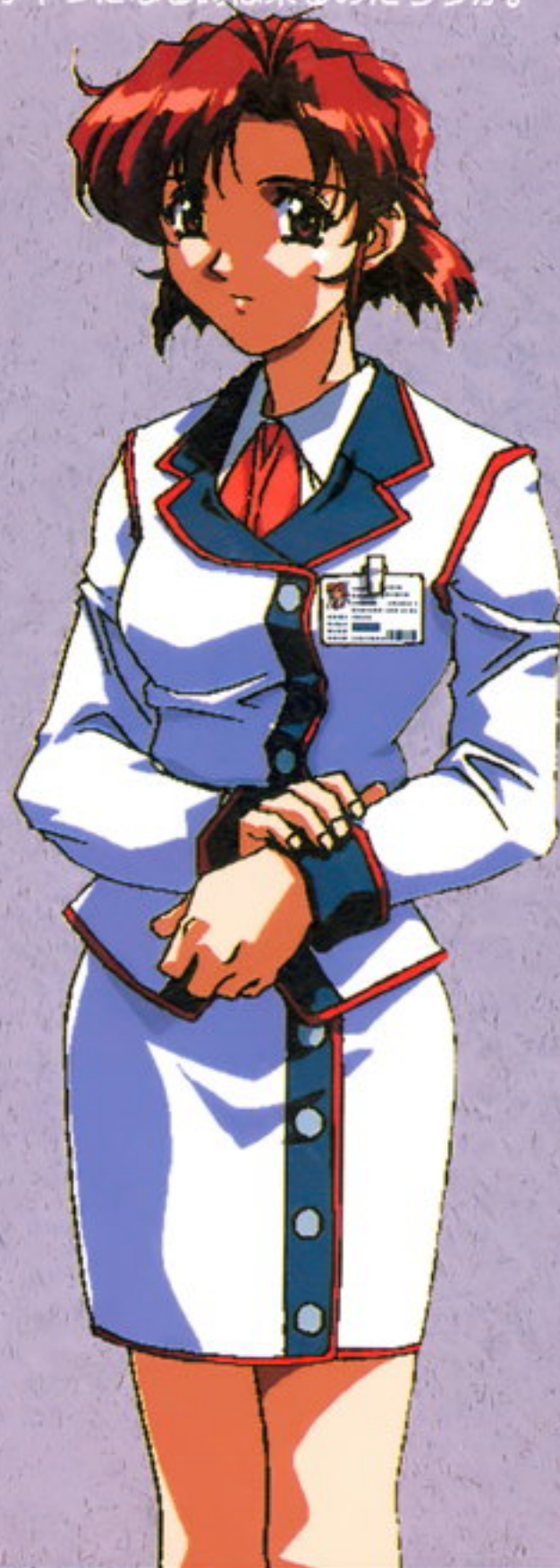
アルとマコトが出会う時、アル編・マコト編という2つのストーリーに接点が生まれる。アル編ではわからなかったマコトの気持ちが、マコト編をプレイすることで理解できるようになる。あの時マコトはこう思っていたのか……。そんな風にストーリーを反芻して楽しめるのも「マルチサイト」ならでは。ここではそのプレイ感覚を誌上で体験してもらおうと、2人が出会うシーンを並べてみた。視点の違いだけでなく、心のすれ違いまで描かれているのがわかるはず。写真は、上段でメインウィンドウがオレンジ色でふちどられているのがマコト編、下段がアル編だ。

研究も最終段階をむかえ、超多忙な毎日を送っているマコト。せっかく恋人のアルが到着する日だというのに、睡眠不足でボロボロだ。

2カ月前マコトの部屋で

初日、アルがマコトの部屋に勝手に入り、あちこちイジりまわして見つけた手紙は、2カ月前にしたためられたものだった。《デザイア》では危険な研究を行っているので、来ないでほしいとの文章は、研究の機密を漏らすことになるので書くことはできない。そのジレンマに悩むマコトの姿が、マコト編のストーリーで明らかになる。

ヨコのカギ――マコト編

ステラ教授を助け、研究主任として《デザイア》の研究に従事するマコト。マコト編は、上司であるステラ教授、親友であるレイコ、メディカルセンターのエレナ、そして何かとちょっかいを出してくるカイルとの関係を通じて、アル編とは別の角度から《デザイア》の謎に迫っていく。すれ違う2人の心が1つになる時は来るのだろうか。

1日目

す、スパイ……!? も、もしかすると、先ほどの輸送機の件と……。

研究室に到着早々、財団から視察に来たカズミから衝撃的な話を聞かされる。研究所にスパイがもぐり込んでいるなんて!?

レイコのすすめで、彼女のガーターを身につけるマコト。アルを悩殺するためとはいえ、本人はかなり恥ずかしそうだ。

へぇ、その服にも結構フィットしてるじゃない。

俺もだよ、クリス!

恋人のアルの浮気の現場を目撃! 再会をずっと楽しみにしていたのに……。マコトの心は嵐に浮かぶ小舟のようだ。

2日目

(今日到着予定の資材が届いていれば、制御は何とかなったものを……。)

計測機材が届かなかったので、反応装置の制御が行えなくなった。装置が暴走するまでのタイムリミットを算出する。

アルとのギクシャクした関係を親友のレイコに目撃される。その後、レイコはマコトの部屋までなぐさめに来てくれる。

ほら、涙なんて…………チュッ。

調べたいことがあって……ちょっとマコト、あなた、顔が真っ青よ。

クリスの死に動じないばかりか、なんと死体を調べようとするレイコ。マコトは気分が悪くなって、その場に倒れ込む。

3日目

シェリルじゃない……どうしたのよ、その腕! 包帯なんか巻いて……。

メディカルセンターでシェリルと会う。シェリルは、怪我をしただけだと言いはるが……。いったい何があったのだろう。

ドクターゲーツと一緒にレイコの部屋に来てみると、レイコがどこかに情報を流しているところだった。いったいどこへ!?

説明? 説明が必要なのは、そこのドクターよ…私は……

な、なんてこと……何て事をするの、ドクター!?

問いつめるとレイコは開き直った。そして銃声が響く。ゲーツが撃ったのか!? レイコは死んでしまったのか!?

2日目 宿舎のホールで

(今は仕事はお休みなの……あぁ、アル、もう一度誘って。)

ステラ教授のインタビューも終わって、シェリルたちと海水浴を楽しむアル。その様子をカズミに発見され、自宅謹慎を言い渡されるが、じっとしているアルではない。宿舎で偶然出会ったマコトを早速デートに誘うアルだったが、マコトはつれない。しかし、そんな彼女も心の中では、もっと強引に誘ってほしいという気持ちだったらしい……。

な、なぁ、仕事の方はどうなんだい? 暇だったら、ラウンジでお茶でもしない?

3日目 アルの部屋で

(アル、お願いよ、あなたはここにいては危ないの!)

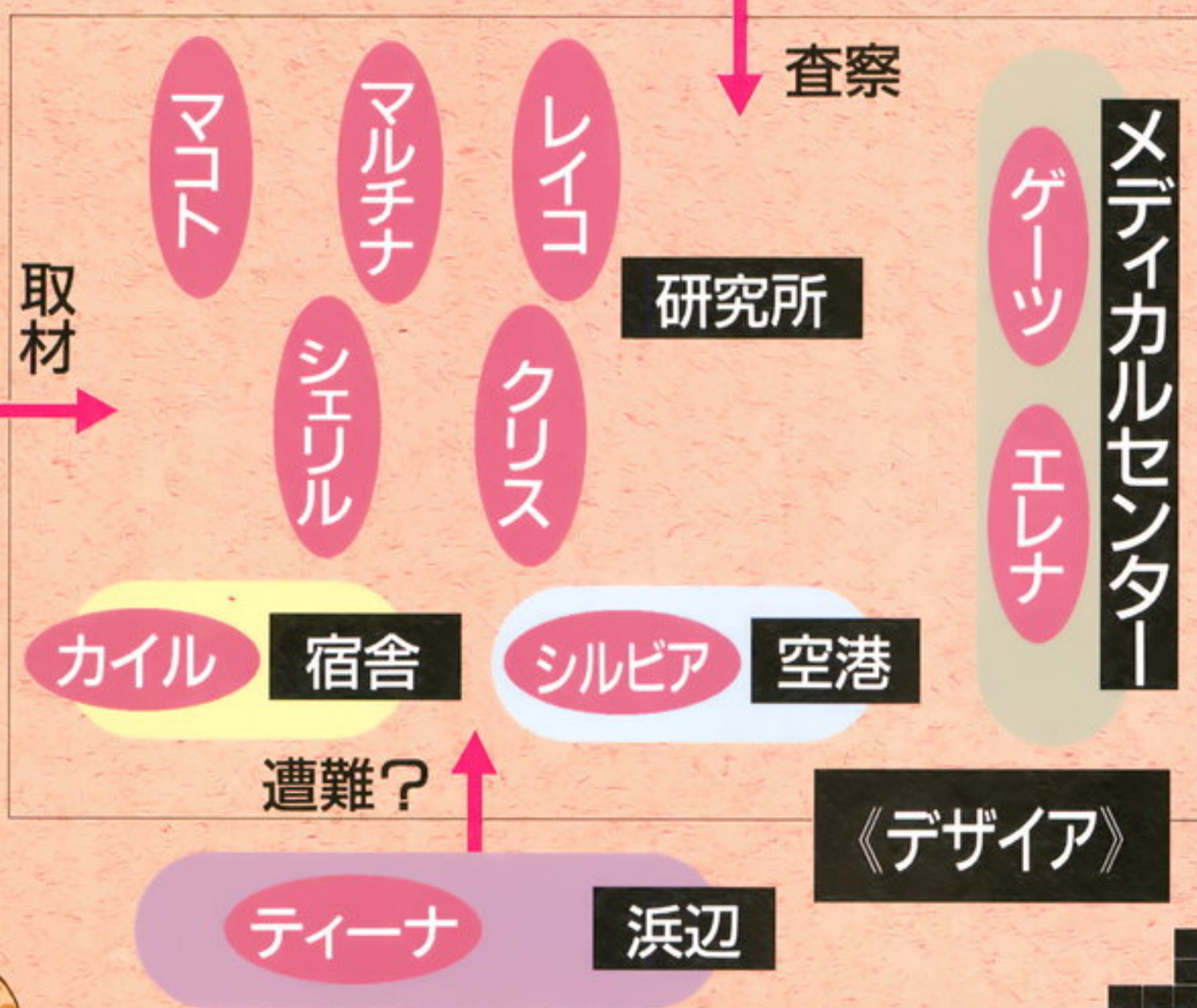
アルがカズミとの情報交換のために格納庫に入ると、カズミとシルビアが襲われ、時限爆弾が仕掛けられていた。アルはシルビアを助けたものの、カズミは死なせてしまう。さらには爆破事件の犯人として、軟禁されることになったアル。マコトはそんなアルに、反応装置が暴走したので、あなたもすぐ退去してと言うことができなかった……。

違うわ。私は……私は本当に、アルのことを思っているのよ!

《デザイア》における人物関係を分析する

人物関係略図

カズミ　グランチェスタ財団
査察
メディカルセンター　ゲーツ　エレナ
研究所　マコト　マルチナ　レイコ　シェリル　クリス
アル　SNT社
取材
カイル　宿舎
シルビア　空港
遭難？
ティーナ　浜辺
《デザイア》

殺人犯と誘拐犯を結ぶ点と線

アル編の3日目までに、大きな事件は3つ発生する。最初の事件は2日目、アルに襲いかかったクリスを、カズミが射殺してしまう。次に3日目、シェリルが何者かに襲われ、一緒にいたティーナがさらわれてしまう。そして、アルとうちとけて自らの使命を明かしたカズミから、スクープになる情報を得るために待ち合わせた格納庫で、カズミが何者かに致命傷を負わされる。……という3つの事件がたて続けに起こるのだ。

もちろん最初の事件では、カズミが発砲したことより、クリスが正気を失ってしまったことのほうが重要なのは言うまでもない。シェリルもカズミも“鋭利な刃物で切られて”いる。これらから犯人の手がかりは得られないだろうか。カズミは「教授に気をつけて…」と言って絶命したが、ステラ教授が犯人なのだろうか？

中盤(3日目)までの謎

①ティーナをさらったのは誰？
②カズミを殺したのは誰？
③クリスは誰に利用された？

エレナ・フランソワ（声：こおろぎさとみ）

かわいらしいエレナの行動はアル編からだけではつかめない。アルとの最初の出会いは宿舎の前。メディカルセンターからティーナがいなくなった時だ。マコト編ではレイコのことを気にかけているようだったが？

カズミ・M・グランチェスタ（声：玉川紗己子）

最初の印象は、冷徹なお嬢様そのものだったが、実は《デザイア》の軍事利用を嫌って、開発の阻止をもくろんでいたことがわかる。殺害されたのは軍事研究推進派もの衝突が原因だろうか？

マルチナ・ステラドビッチ（声：池田昌子）

研究の完成に向けて作業に没頭する教授は謎が多い人物だ。娘とウリ2つのティーナの存在に無関心だったり、アルに研究内容を教えたりする。何かを確信しているかのような行動の意味するものは？

お調子者めが…!!

カイル・K・カーツ（声：松本保典）

アルとたびたび衝突するカイル。シェリルに続いてマコトにせまったのは、彼女たちが研究に近い人物だからとも考えられないだろうか。単なるナンパ野郎にしては行動に不明な点が多い。

レイコ・クサナギ（声：山口由里子）

マコト編では外部との通信疑惑が発覚したレイコだが、そういえばアル編でも、しばしば席をはずしたり、妙な場所で出会ったりするなど、謎が多かった。クリスの死体に興味をしめしていたが、何が知りかったのだろう？

ドクター・ゲーツ（声：青野 武）

アルとの出会いは研究所の前。ゲーツはティーナをメディカルセンターにとどめようとするが、アルによって拒絶される。ティーナに固執した理由は何だろう？

プライベートフォト in DESIRE

夏の終わりの水着ショー(笑)

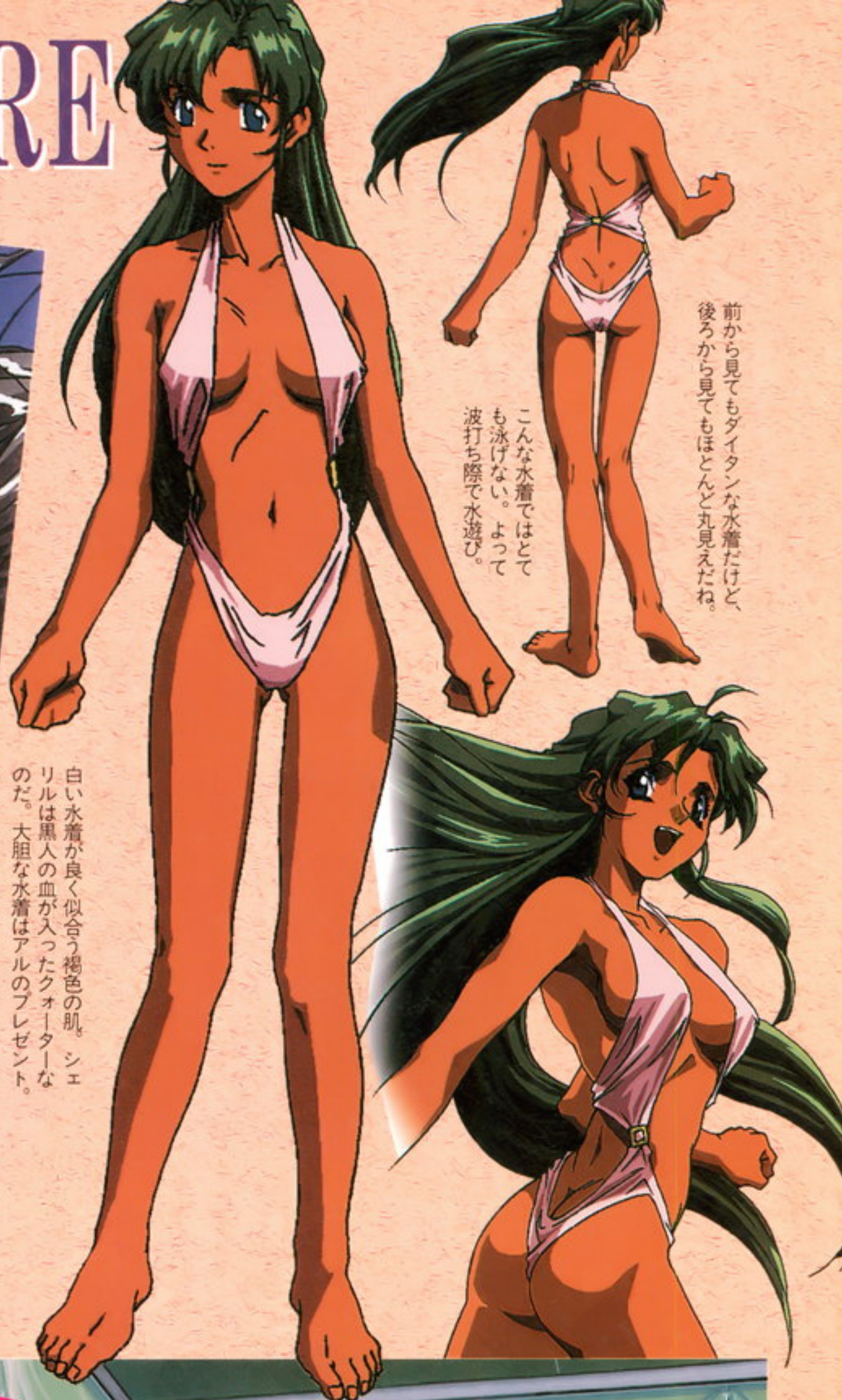
先週のティーナの水着姿はいかがでしたか？　好評に気をよくした担当編集からお許しが出たので今週も水着特集(笑)です。やはり夏といえば水着、水着といえば夏。プールもありますが、夏の強い日差しと青い海が若者たちを過ちに走らせるのです(何のこっちゃ)。海に行けなかった皆様にこのページを捧げます。

実は海岸は遊泳禁止

〈デザイア〉周辺の浜辺は海水浴が禁じられている。以前に毒を流して、生物を殺さなければならなかったからだ。よって日光浴しかできなくなって久しい。

シェリル

白い水着が良く似合う褐色の肌。シェリルは黒人の血が入ったクォーターなのだ。大胆な水着はアルのプレゼント。

前から見てもダイタンな水着だけど、後ろから見てもほとんど丸見えだね。

こんな水着ではとても泳げない。よって波打ち際で水遊び。

カズミ

こちらは大人の魅力いっぱいの水着姿を披露してくれたカズミ。足のケガは痛そうだけど、なんともセクシーなポーズ。

マコト&レイコ

女性2人だけだと、プライベートはこんなカンジ……!?

こ、これはGETするしか！

プレミアムアイテム店頭予約特典ポスター

サタマガ編集部から緊急NEWS!!　今、サターン版「DESIRE」を店頭予約すると"一部のお店"では予約特典として非売品のプレミアムポスターをプレゼントしてくれるとの情報を入手した。このポスターを手に入れたあかつきには、彼女やお母さんに見つからないように、こっそりディスプレイして楽しむべし。いずれにせよ発売日まであと1週間しかない。さぁ、お店へ急げっ！

※ポスターの配布店はイマディオおよび当編集部では把握しておりません。お問い合わせはご容赦ください。

大人ってエッチね

ティーナから厳しいチェックが……。これ以上は手に入れてから!!

特報 SPECIAL REPORT!!

発売直前!!

シルエット

SILHOUETTE MIRAGE

モーセ (VOICE：置鮎龍太郎)

ゲヘナ (VOICE 松井菜桜子)

シャイナ (VOICE 矢島晶子)

メギド (VOICE：増谷康紀)

ゾファルMT (VOICE 難波圭一)

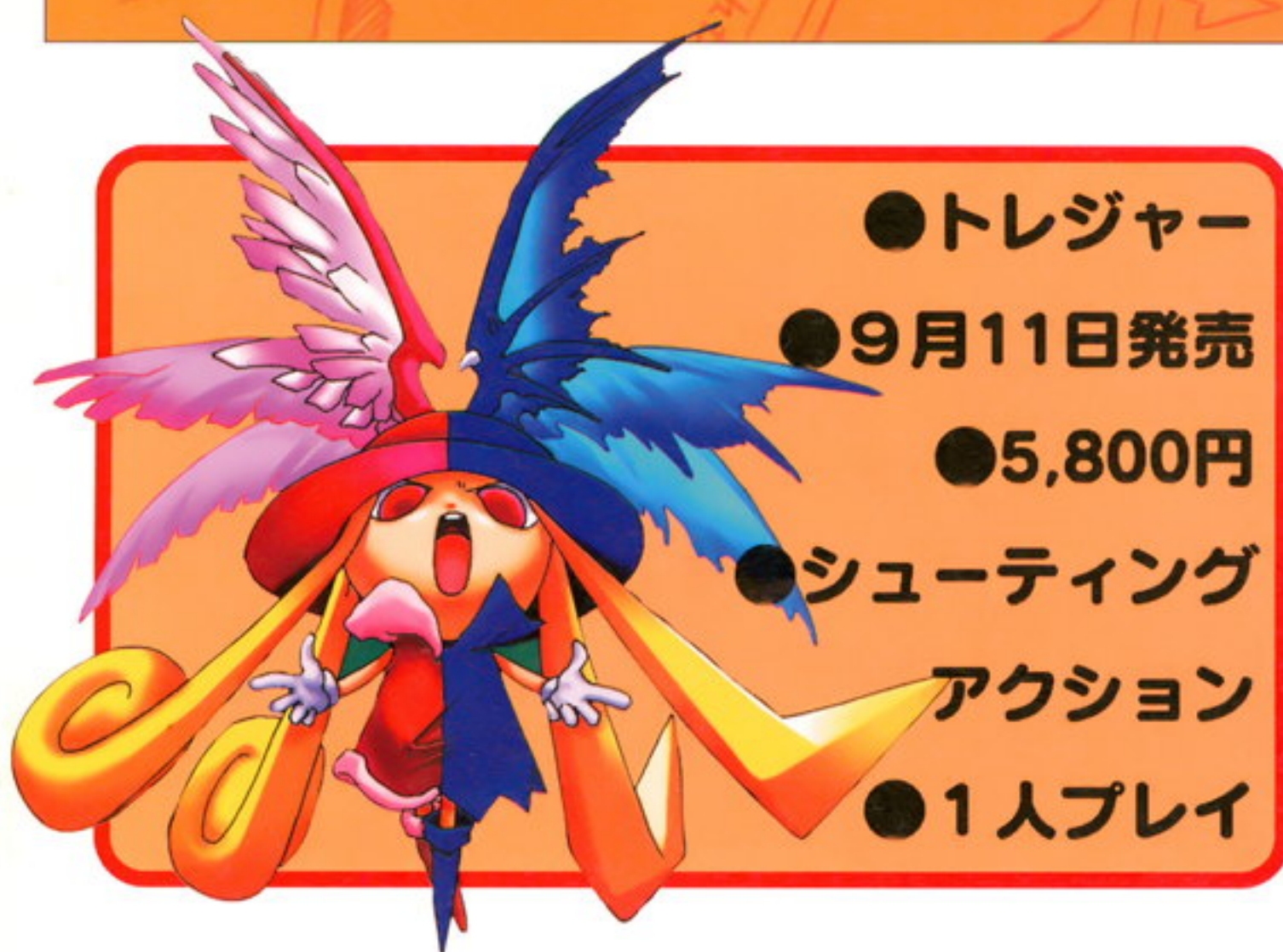
ゾファルSP (VOICE 水谷優子)

ハール (VOICE 置鮎龍太郎)

OTHER CAST

●グレゴリ (VOICE：田中一成)
●パラケス (VOICE：幸野善之)
●ゴリアテ (VOICE：郷里大輔)
●デュナミス (VOICE：こおろぎさとみ)
●？？？？ (VOICE：南央美)

エンディングテーマ ──「泣けるうちは元気」
●SONGWRITER：中司雅美 ●COMPOSER：中司雅美
●SINGER：中司雅美

もう なににもとらわれるな、世界はおまえが決めてやれ

●トレジャー
●9月11日発売
●5,800円
●シューティングアクション
●1人プレイ

「シルエットミラージュ」は難しいゲームである。といっても、攻略に一分の自由度もないガチガチなパターンタイプというわけではない。例えば、ダメージを与えるために敵との位置を変えること1つをとっても、投げやスライディングなど、選択肢がいくつかある。また、攻撃手段も7種類（最大3種類まで持てる）の武器が用意されている。だが、どのエリアにおいても、“こうしなければクリアできない”といった、攻略パターンの押しつけがないように作られている。もちろん、使う武器や技によっては、ある程度の有利・不利は出るが、これは“プレイする人の数だけクリア方法のバリエーションもある”と解釈したい。すべての基本となる“2つの属性の攻撃性質の違い”さえ誤解しなければ、あとはどう遊んでも自由なのである。つまり、「シルエットミラージュ」の難しさとは、開拓されていない大地を突き進むにも似たイメージなのだ。

ミラージュ

TREASURE

ラストエリア・ARABOTH 2大エネミーのシークレット!!

外見とは反対にかなりの難敵。イモ虫ですぐ回復してしまう。

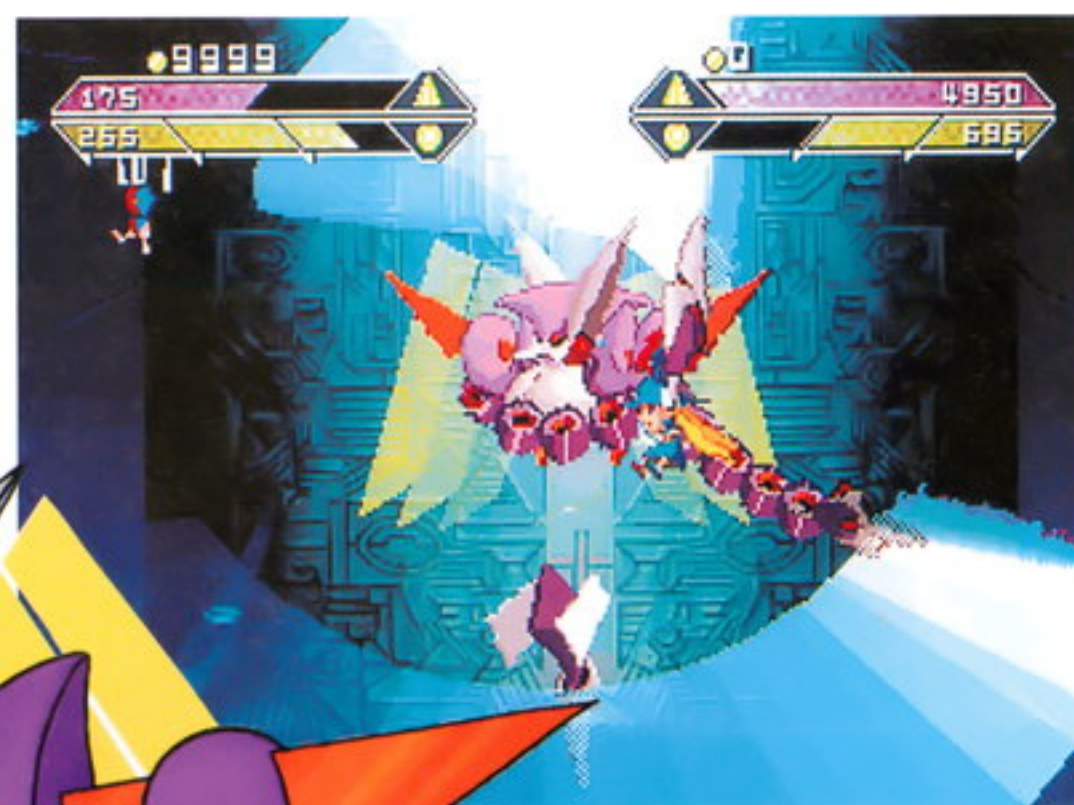
セーラ
（ガーディアン・エンジェル）

デュナミスらと異なり、トータルの完成度が高いため、ハールには最も大切にされているガーディアン・エンジェル。特に生命維持能力は抜群で、ダメージを受けると体内で別の生物（小さな幼虫のようなもの）を生成して、いったん外部に放出。それを再び取り込むことでエネルギーを回復する。攻撃は、羽根（左右それぞれに、シルエットとミラージュの属性が分かれている）をメインにさまざまなタイプをもつ。ちなみに、エリア4でデリラとの会話に出てきたのはこのセーラのことである（セーラは体の構築プログラムが膨大なため、実際には転送されなかった）。

普段は目をつぶっている（まぶたの色は擬態？）。ダメージが蓄積されると隠された力を発揮しはじめ、同時に真の瞳（けっこう怖い）も現れる。

こちらもセーラに劣らぬくらい、究極に近いガーディアン・エンジェル。セーラはシルエットとミラージュの属性を同時に混在させるタイプだが、セーフル・ハ・ゾーハルの場合は必要に応じていずれかの属性にチェンジする。そのため、純粋な攻撃力に関してははるかに高い性能をもつ。体の形も攻撃に適するよう、両腕とも武器のような形状になっているほど。

特にソード状になった時の腕は強力で、画面全体を一気になぎはらうほどの攻撃範囲がある。さらに、下半身は本体から独立させることもでき、別々の攻撃を可能としている。なお、弱点は中央に浮遊している星型の部分と思われる。

ゲーム中では、間違いなく最強の部類に入る敵であり、それと同時に大きな謎も秘めている。

どうやってかわしたらいいのかわからないほど、攻撃範囲の広いソード。それが両腕同時なのだから手がつけられない。ミラージュ属性時の攻撃も厳しい。

セーフル・ハ・ゾーハル
（ガーディアン・エンジェル）

いよいよ発売をひかえた今週は、ラストの7エリア（アラボト）に登場する、ガーディアン・エンジェルを紹介しよう。この2体は、ハールが作り上げたG・Aの中では最も究極に近く、生物としての安定性、そして戦闘能力も高い。さて、君はどちらのG・Aを先に見ることになるかな？

シルミラ遊戯の秘訣

ひととおりのエリア紹介はこれまでに済ませたので、今度は実践編として「シルミラ」プレイ時のコツについて解説。まずはこれだけ覚えればすぐに遊べるはず。

有利な位置関係を制する者は、世界を制する

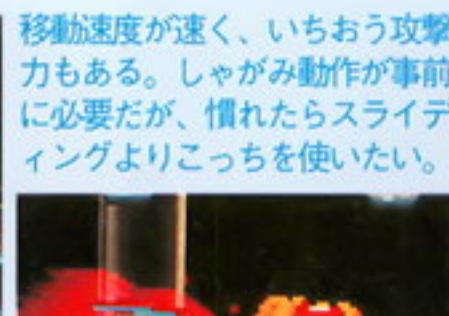
このゲームでは、敵にダメージを与えるには、相手と異なる属性のショットを当てなければならない。そのためには、敵の属性に応じた位置関係を常にキープするよう心がけたい。逆に言えば、この法則さえちゃんとわかっていれば、クリアは50%見えてくるといえよう。

というわけで、敵との向きが同属性どうしになっていた場合、いかに効率良く反対側へまわるか（位置関係を入れ替えるってこと）が、ここでの焦点である。まずは、その手段についてひととおり解説しよう。

初級　移動系アクションを使う

敵との位置関係を反対にする手段として、初歩のやり方がこの3つ。これらは“シャイナ自ら動いて位置を変える”というタイプだ。

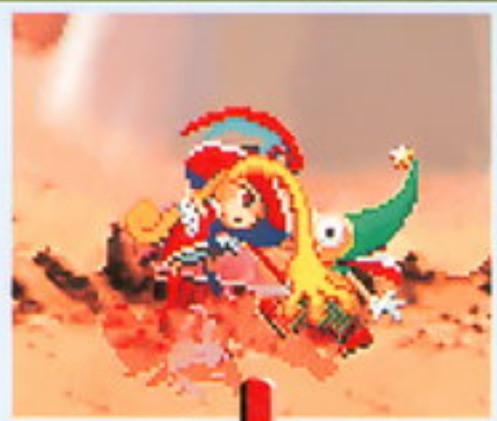
操作は、スライディングが「方向ボタン下＋ジャンプボタン」、しゃがみダッシュが「しゃがみ状態から方向ボタンを横に2回連打」、そしてジャンプは文字通り「ジャンプボタン」である。それでは、各アクションの使いどころと特性について説明していこう。

近距離向けの入れ替えアクション。スライディング中は敵をすり抜けられるが、発射された弾などは不可なので注意。

移動速度が速く、いちおう攻撃力もある。しゃがみ動作が事前に必要だが、慣れたらスライディングよりこっちを使いたい。

敵の頭上を越えるアクション。単純だが、攻撃されそうな時はこれが確実。大きな敵は、3段ジャンプや足場を利用すること。

中～上級　つかんで投げるorまわりこむ

さらに慣れてきたら、敵を直接つかんでからの技で位置関係を変えていこう。初級は移動系だが、こちらはいわば“相手を直接動かす”という、能動的なアクション。両属性の敵が混在する後半は、積極的に使っていこう。

敵の近くでリフレクターボタンを押すとつかむ。後は投げたい向き（たいていは反対側）に方向ボタン＋リフレクターボタン。

つかむのに慣れたら、今度は直接まわりこむ操作（つかみ状態から斜め上＋リフレクターボタン）を覚えよう。さらに、まわりこみながらショットするという方法を使えば、かなり効率よくダメージを与えられる。

その他、特殊な操作で代替する

敵との位置関係を入れ替えるには、さきほどまでに解説したアクションで十分に間に合うと思う。だが、いろいろプレイしていると、それでも対応しにくい特殊なケースが出てくるもの。そういう時は、こちらも特殊な操作で対応していこう。

左右属性チェンジはスピリットを消費する荒技。エリアが変わってもそのままなので注意。

位置を変えにくい時は、ショットによる攻撃は一時中断して、相手の攻撃（同属性のみ）をはねかえすリフレクターをメインに使おう。特に素早く動き回る敵（ゾファルとかね）は、追いかけるよりも確実だ。

ビギナー向け“クリア確率アップ&マネー稼ぎ術”

このゲームでは、ショットのパワーアップやチェンジをアイテム類ではなく、パラサイト（攻撃用の生物）を購入することでまかなっている。もちろん“購入”というからには、それにともなうマネーを支払わなければならない。普通に敵を倒していても、マネーはある程度拾えるのだが、強力な（高価な）パラサイトを買うには正直なところ、それだけではまるっきり足りない。また、ある程度の腕があって、さほど武器を買わずに進める上級者でも、ダメージ回復アイテムを買う局面は必ず出てくるはずだ。

つまり、初級者から上級者まで、すべてのプレイヤーが、意識的にお金を稼ぐこと（敵を殴ってマネーを奪う操作）を要求されるわけだ。ここでは、とりあえず初級者向けに、比較的簡単なマネー集めの方法を解説していこう。

ザコ（できれば単一属性だけの時がいい）を相手に稼ぐ時は、まず同属性ショットでスピリットを下げ、攻撃を封じると楽。後は1匹ずつマネーを奪っていくだけ。

ボス系も同様に、スピリットをまず0にすると楽。ちなみに、殴る時にボタンを少し押したままにしていると、ため殴り（？）ができ、金額の大きいマネーが奪える。

SILHOUETTE MIRAGE 壱

しゃがみ＆しゃがみダッシュ活用

方向ボタンの下を２回押すとシャイナは姿勢を低く（しゃがみ状態）する。その後、ゆっくり左右移動もできるのだが、このアクションはなんだか地味で、イマイチ使えそうもないように見える。ところが、しゃがみ状態は意外と役立つことがあったりする（前号のインタビューで、プログラマーの右京氏も触れていたのを覚えているかな？）。

具体的には特定の攻撃をかわしたり、完全にすり抜けたりといった感じだ。とりあえず、いくつかの例を写真で掲載するので見てほしい（他にもまだあるかも）。

また、しゃがみ状態から出せるしゃがみダッシュも、ちょっとした使い方があるので、併せて読んでもらいたい。

攻撃の回避

しゃがむだけで楽にかわせる攻撃は、意外とあちこちにある。クピトのバイクラッシュや、アルターの足などで、知っているといないとでは大違い。

しゃがみダッシュは、通常のダッシュ（立った状態で横を連打）よりもはるかに移動速度が速い。一気に駆け抜けたい場所では、こっちを使ったほうが確実だ。

ちなみに、しゃがみダッシュは方向ボタンの斜め下を２回連打することで一瞬で出せる。しゃがんでから出すより、動作を１つぶん省略できるのだ。

トレジャア史上最大とうたわれたシルミラチームも、もはやあとかたもない。

開発風景

今ではみなさん別々のチームにおなりになり、なにやらガンバッテいらっしゃる。

だが、しかし言いだしっぺのアタクシは、なかなか終われないのが現実ってもんだ。

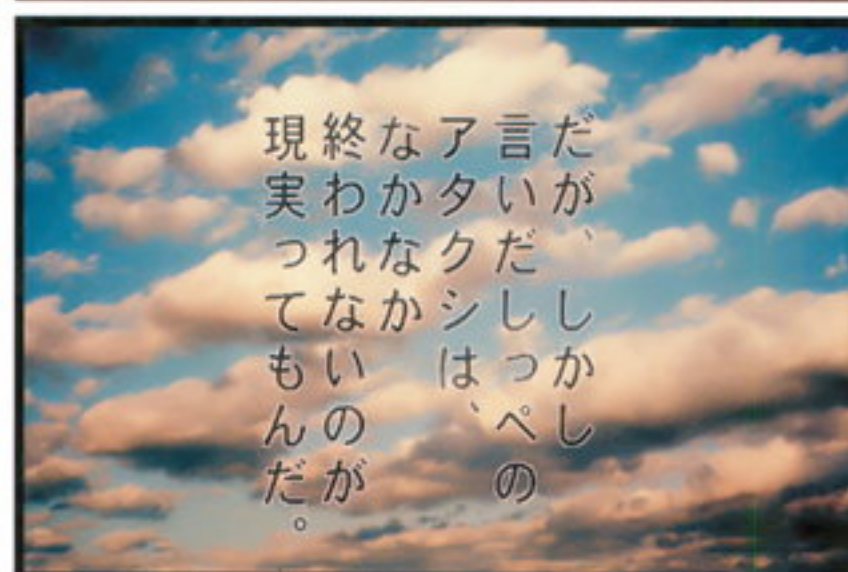
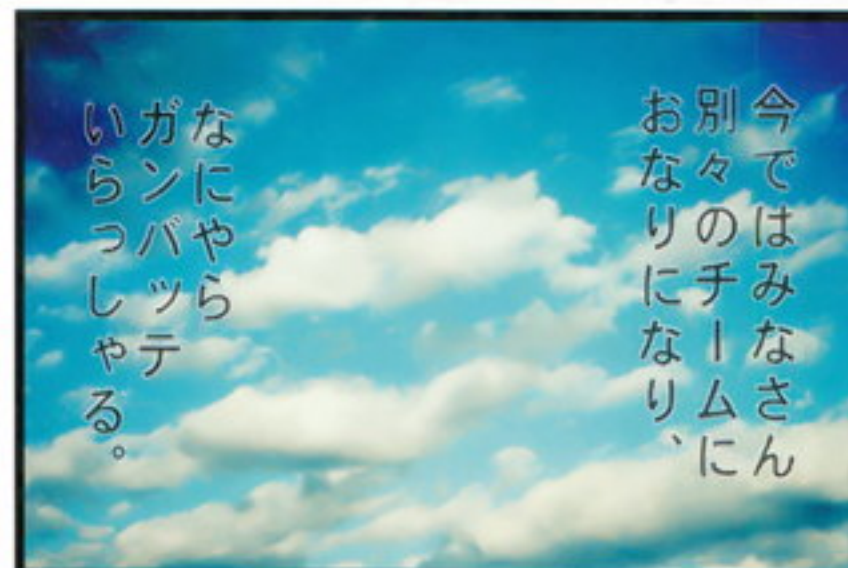
オカアサン、オカアサン、ドウシテボクハシマッタンデウマレテキテショウネエ。

このごろ、哲学的だな。

アルファ商会との深〜いおつきあい

各エリアには、シャイナの行く先々にアルファ商会の屋台があり、パラサイトと回復系アイテムを売買している。通常、この屋台はエリアの区切りごとに開いているので、特に見つける不自由はないはずだ。ところが、たまに変わった場所で営業していることもある。たとえば、高い足場を登りきってみたり、あやしい隙間に入ると……。

ちなみに、こうした店で売っているのは？

いかにも"隠し商店ですヨ"といわんばかりに屋台が。回復アイテムに困った時に役立つかも。

それぞれのアクションにひと工夫してみよう

危機は機敏に回避

シャイナはダメージを受けるとふっ飛ばされ、そのまま放っておくと地面に落下する。この時、運が悪ければ追い打ちまでくらうこともしばしば。だが、意外に気づきにくいが、実はふっ飛ばされた時にジャンプボタンなどを押せば、たいてい落下する前に回避できるのだ。また、急斜面ですべり落ちた時なども、ジャンプボタンですぐに復帰できる。だから、プレイ中はダメージをくらってもあきらめずに、何かボタンを押すように心がけよう。

リフレクターでトリッキーに

ザコが大量に出て、しかもシルエット系とミラージュ系が混在していると、飛び道具で混戦して、地上で戦うのが危険だ。そういう時は３段ジャンプで上空に回避するのが楽だが、最後にリフレクターを出しっぱなしにすれば、長〜く滞空できることも覚えておこう。上空の比較的安全な場所もこれでキープできるぞ。

スライディングキャンセル

最後に、アクションゲーマー向けのテクニックをひとつ。スライディングは、ジャンプボタンを押すことで途中でキャンセルができる。これを利用して……。

スライディングで敵に近づきながら、ジャンプでキャンセル。そしてすぐさまリフレクターボタンでつかむというマニアックな技が可能。使ってみる？

発売直前だから話すシルミラとシャイナのこと

シルエットミラージュ開発チームリーダーインタビュー

カワイイだけじゃ
世界は救えない!?

──開発、ほんとうにお疲れさまでした。サターンタイトルの制作で全体をまとめるのは今回が初めてということですが、いかがでしたか。

木村　特に変わったというのはないですね。ただ規模が大きいんで、「大変だな」と思った時からが長かったな、というのはあります。

──改めてお聞きしますが、シャイナのコンセプトはどんなところから生まれたのですか。

木村　キャラクターデザインということだけで言えば、まさに「ハロウィンの仮装パーティ」、特にシャイナは「魔女のイメージ」なんですね。まず“魔女”がいいな、というのがあって、最初はそれに合わせたファンタジーを世界観としたゲームを考えてたんです。でも、私はファンタジーってダメなんで（笑）、舞台は現代（近未来）になって“魔女”というのだけ残った。それとともに“属性”という概念を入れようというアイデアもありましたから、色をはっきり分けよう、ということになりまして。

──セリフなどからすると、「世界をもとに戻す」使命を持つ主人公っぽくないですけど。

木村　そうですね。これはもう私の考え方を通した。単純に「かわいい」ってのはイヤなんですよ。優しい系のキャラクターって好きじゃないというか。その点で今回は狙いどおりにできたんですよ。キャラクターに関しての修正というのがほとんど入らなかったので、最初のイメージがそのままゲームになってます。ゲーム上での設定や仕様で悩んだところもありますけど、デザイナー陣が「ここは見せたい」というところはパターンを多く用意してくれましたし。

──シャイナを差し置いてクピト、というか「クピ人さん」の人気が急上昇中ですが……。

木村　（笑）。どのキャラも気に入っていますが、確かにクピトは一番ですね。ゲーム中でのクピトを設定するための考え方は他のシャイナを始めとするキャラクターとまったく一緒です。「カワイイ、カワイイ」だけではイカンので、カワイイ顔を描いてもそれはあくまで“面”で、中身はミイラだと。可愛くても鉄砲撃ったり、爆弾を投げたりしますしね。連載の「クピ人さん」の方はゲームとはまた違って、オリジナルをもう少し意識的にトガらせたというか。

──キャラクターの声を、声優を起用してたくさん入れてますが、あれもやってみたかった？

木村　ただ、「はっ！」とか「えい！」だけだったら逆に要らないと思ったんですよ。せっかく声優さんを使うなら、言葉が「文章」になって、そのキャラ独自のセリフをできるだけ入れようと。さんざん指示をして録ったわりには、ずいぶんボツにしてしまいましたけどね（笑）。

とうとう実現させた
窓ガラスへの映り込み

──完成版をプレイしたライターたちからはシナリオも非常に面白いという声を聞きますね。

木村　前回シナリオ部分を担当した「ガーディアンヒーローズ」は、世界観的な必然もあって、初めから低いテンションだったわけですけど、このシルミラのストーリーは、まずコミカルに始まるんですよ。そしてクライマックス直前にトンと落としてる。キャラクター（の外見）から入ったプレイヤーには、この後半部分の展開がキツく感じられるかもしれません。でも、そこを乗り越えたら、そういう人たちにもきっとわかってもらえる展開にしたつもりなんです。結末は1つじゃないのですが、これは「バッドエンディング」だという形にはしていないんですよ。どれを選んでも間違いではないということにしたかったので。ガーディアンの場合は、「これだとカオスだろうな」って進めていくと、本当にカオスで「お前クズじゃん」で終わるみたいなところがあったから(笑)、今度はハズレの終わりみたいなものはなしにしようと思って。それと、ガーディアンの展開はやや複雑すぎたという反省もあったので、そのへんもこの作品ではわかりやすくしたつもりです。

──では、このゲームに入っているさまざまな要素は、木村さんがやってみたかったアイデアがかなり実現されたということですか。例えばステージの舞台が現代という設定とか。

木村　そうですね。「現代」という設定が頭の中にあったので、極力もうビルや都市などをメインにしていこうと。だから、普通のゲームによくある「野原」や「海の中」などは意識的に避けるようにしてました。個人的に夜のビルというのがすごく好きで、映り込んだ情景を表現できたらいいなと思っていたので、エリア2の窓ガラスへの映り込みなんかは、私がゲーム制作に携わった頃から考えていたことなんですね。今回、結構見せ場の1つになってるので、これは嬉しいです。

──前回のインタビューでプログラマーの右京さんもおっしゃってましたけど、ゲームシステムの部分は開発が進む過程でさまざまな要素が

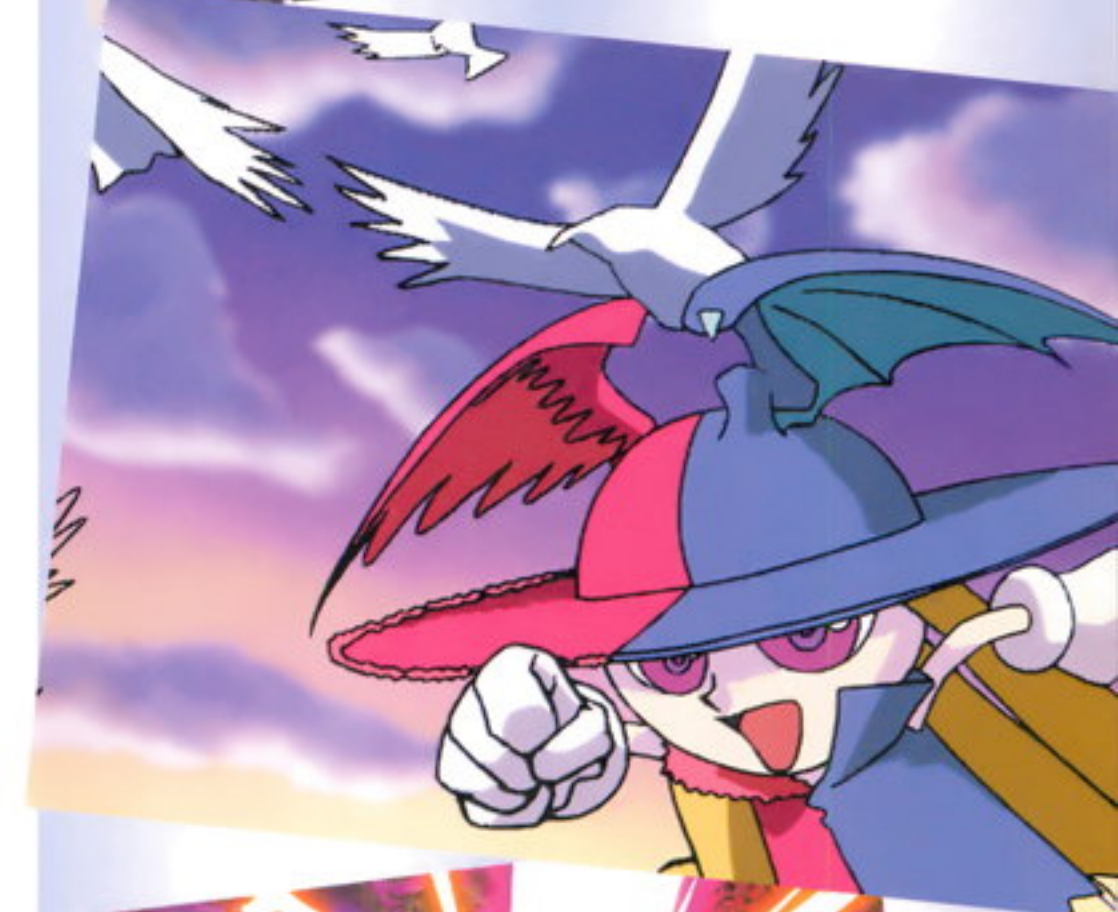
シルミラの紹介記事の一角で異彩を放つ4コママンガが連載されていることは誰もがご存じのはず。さらに「トレジャーファクトリー」では『働くビジネスまん・クピ人さん』があまりのストーリー（?）のため注目を集めている。その作者こそ、この「シルエットミラージュ」の企画、キャラクターデザイン、そして開発チームのリーダーを担当した木村幸一氏だ。発売を目前にした木村氏とおなじみ前川社長にシルミラとシャイナについてもう一度語っていただこう。ところで、どちらが木村さんかわかるかな？

付け加えられていったのですか。
木村　まさに、考えながら作り上げて、最後に上手くまとまったという感じですね。

“属性”が理解できればどうやっても楽しめる

――木村さんがこだわったところはありますか。
木村　やっぱり“属性”に対する「撃ち分け」ですね。これをいかにストレスを感じさせない形でゲーム性に盛り込んでいくかという。例えば、“異属性”同士での攻撃は“ライフ”が減るから普通のゲームと同じなんですよ。では同属性の時には何を減らすか。どんなプレイをしてもらっても、「結局は異属性を攻撃してライフを減らした方が早い」っていうことになったら、同属性という概念を持たせる意味がない。その点で、どのくらいプレイヤーにとってのメリット、あるいはハンデを持たせるかをだいぶ悩みました。画面上でキャラクターが動くような段階で矛盾や不必要性を感じたりして、「じゃあ、こうしよう」という調整を繰り返しながら開発が1歩進むみたいなこともありましたし。
――“格闘の要素”を楽しむ遊び方もできますが、木村さんはどんなプレイをされますか。
木村　私は意識的にパターン化しないようにいろいろな遊び方を試してました。確かに、普通にアクションゲームを考えていったら、「つかむ」なんていうパターンは出てきませんよね。せいぜい「モノを運ぶ」とかぐらいで。相手をつかんで、それからどうするっていうのは格闘ゲームをやってる人じゃないとなかなか思い浮かばないでしょうし。「投げる」とか「お金を取る」っていうアイデアが盛り込んでもらえたのは助かりました。ただ、“格闘要素”が入ったから面白い、ということではなくて、仕上げられた全体のシステムが楽しいと思うんです。あと、出てる技なりアイテムを全部使わないと攻略できないというイメージを持っていて、それですごく敷居が高いと思われてるかもしれませんが、そんなことはないんです。“パラサイトセブン”の選択も「コイツはこれじゃなきゃ倒せない」とかそういったことはないですから。
――では、発売前にショウや体験版で触れる機会がある人に、チェックしてほしいところは。
木村　とりあえずは「同属・異属」という考え方を理解していただきたいですね。それがわからないままヤミクモにプレイしていると、ただのよくわからないゲームになっちゃいますから。
前川　動きを見ていただくのはもちろんですけど、ゲームショウの会場ではヘッドフォン付きのディスプレイを用意していますから、“音”もしっかりと聴いてほしいですね。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 70%

ついに明らかになる新システム!!

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウルハッカーズ

●アトラス●11月発売予定●RPG●6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨

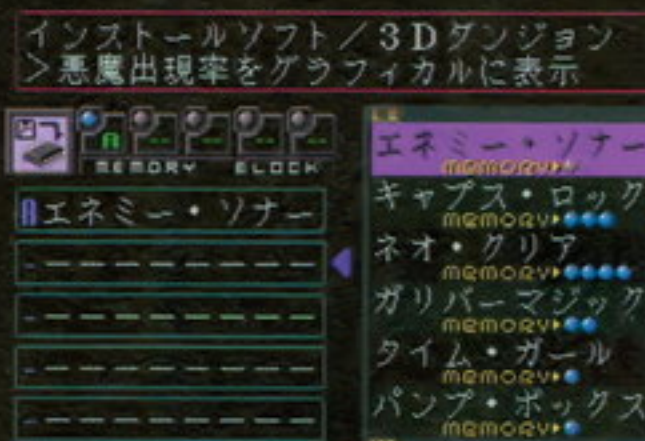
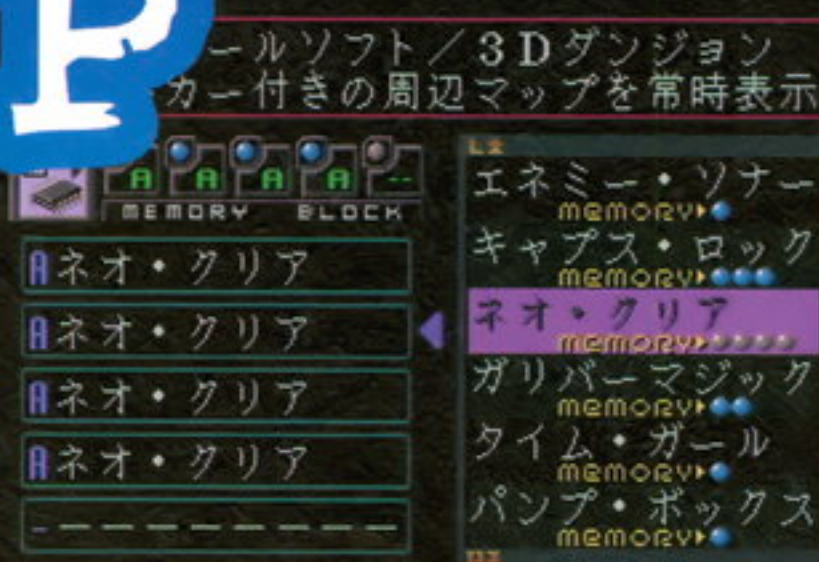
未知の3Dダンジョンで、プレイヤーの唯一の頼りとなるハンディコンピュータ。これまでの“女神転生”シリーズからお世話になっているこのCOMPが、今作でさらに進化を遂げた。またゲームの基本システムも練り直され、より奥の深くなった「ソウルハッカーズ」。その最新情報をお届けしよう。

様々なソフトをインストールして使いやすくカスタマイズできる

前作「デビルサマナー」で拳銃型になったハンディコンピュータ。最新作でもその形は継承されたが、機能面で大きな進化を遂げている。「GUMP(ガンプ)」と名前を変えたが、基本的な機能はほぼ変わっていない。そこにゲーム中、プレイヤーをサポートする便利な機能を好みで追加できるシステムが追加され、より使いやすくなった。またGUMP内で悪魔合体(2身合体まで)も可能になり、COMP内の悪魔数の調整なども可能だ。これらGUMPの機能詳細を見ていこう。

GUMP ガンプ

インストールシステムとは?

GUMPには悪魔との会話や、悪魔召喚などの基本機能のほかに特別な機能をプレイヤーの好みで追加することができる。このシステムを「インストールシステム」と呼ぶ。GUMPの中にある容量が許す限り、複数のソフトを組み込めるのだ。ソフトの種類は数多く、どれもダンジョン探索や敵との戦闘でプレイヤーの助けとなってくれる。さまざまな種類のソフトがあるが、強力な機能を有するものほど容量が大きくなり、同時にインストールできるソフトの種類が限られるというのが特徴のようだ。

ゲーム画面の表示は大きな変更はないが、細部のデザインや使い勝手が変わっているようだ。

インストールの例

GUMP

基本機能	付加機能(インストールシステム)
2身合体 会話 悪魔召喚	容量1
	容量1
	容量1
	容量1
	容量1

GUMPの空容量

Aソフト(容量1)

Bソフト(容量3)

Cソフト(容量2)

インストールソフト

GUMPの空き容量が5あるとすると、合わせて5以下になる容量のソフトを同時にインストールできることになる。図のように、A・B・Cのソフトを同時に入れようとすると、どれか1つを外さなくてはならない。容量確認が重要だ。

インストールすることで使える便利なソフト

エネミー・ソナー

前作でも付いていた、3Dダンジョン内での悪魔の出現率をグラフィカル表示してくれるソフト。画面左下端に、わかりやすく表示される。この表示の色によって、プレイヤーの周りにいる悪魔の難易度までわかるようになっているのだ。エネミー・ソナーの色を見ながら探索すれば、レベルアップや合体素材の悪魔を捕まえるのに役立つだろう。

○赤
エネミー・ソナーの色が赤を表示しているときは、周辺に主人公よりレベルの高い悪魔がいることを示す。

○緑
表示が緑の場合、周辺には主人公よりレベルの低い悪魔しかいないことを示す。合体素材集めになどに便利。

○青
青の表示が出るときは、周囲に悪魔がまったくいないことを示す。2Dマップや町中などは悪魔は出現しない。

画面の左下にあるのがエネミー・ソナーだ。この表示の色によって、周囲に悪魔がいるか、レベルは高いかが一目でわかる。

表示が青いときは回りに悪魔がいないので安心して歩き回れる。

ネオ・クリア

これまでのシリーズ共通であった、自分の周囲のマップを示す呪文､「マッパー」と同じような機能を持つソフト。パーティーの現在位置の周辺マップを、常にメイン画面に表示してくれる。ダンジョン探索には必須のソフト。

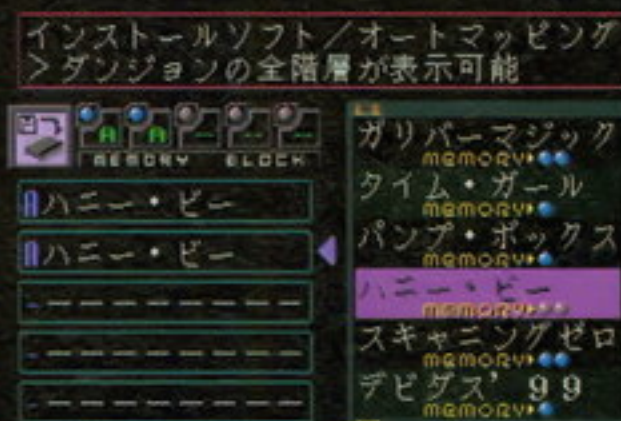
画面に3Dダンジョンを真上から見た図が表示され、自分の周辺マップが一目でわかる。

タイム・ガール

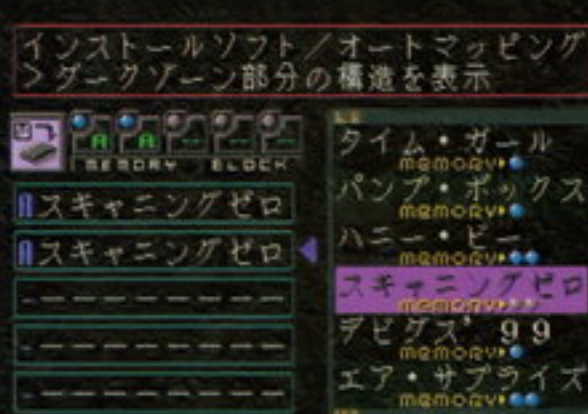
メイン画面内に、現在の時刻（サターンの内蔵時計で設定されているもの）が表示されるソフト。大作RPGであるこのゲームでは、長時間プレイが予想される。夜中にプレイするときなどに、次の日のスケジュールに響かないように、常に時間が気になる人に役立つだろう。

現在時刻が画面の上に表示される。明日が気になる人は早めに切り上げたほうが吉。

ハニー・ビー

通過済みのダンジョンマップを、自動的に記録するオートマップ。現在地の確認に非常に役立つ機能だが、その時点にいる階層のマップしか見られないのが欠点。しかしこのソフトがあれば、全階層のマップを表示できる。

全階層のマップを見られるのはかなり便利な機能といえるだろう。

スキャニング・ゼロ

まったく視界が利かないダークゾーンではありがたい機能だ。

ダンジョン内には頭を悩ませるトラップや、視界の利かないゾーンなどがある場合が多い。そんなときに役に立つのがこのソフトだ。オートマップ上で、先の見えないダークゾーン部分の構造を表示してくれる。万能ではないが、手探りでダンジョンを進むよりも安全だ。

ナイチンゲーラー

“女神転生”シリーズ共通のシステム、AUTO戦闘。いちいちコマンドを入れ直さなくてすむので面倒がなく便利だが、ピンチのときに放っておくとゲームオーバーの危険すらある。そんな時、このソフトをインストールしておけば、自動的にAUTOが解除されるのだ。

便利さと危険が隣り合うAUTO戦闘。これがあればピンチのときに助かる。

そのほかGUMPで行えるコマンド一覧

ダンジョン探索のほかに、GUMPには通常行うコマンドモードも搭載されている。ほとんどは従来どおりだが、一部変更点もあるようだ。

COMMAND MODE（2D/3Dコマンド・モード）

2D/3Dダンジョンでボタンを押すと、簡易ステータス表示を行う。そこからこのコマンド・モードに移行し、さまざまな行動を起こすことができる。

ITEM（アイテムの使用・廃棄・贈与）

アイテムを使用したり、捨てたりすることができる。また、仲魔である悪魔にアイテムを与えることも可能だ。アイテムを仲魔に与えると忠誠度が上がるものもおり、命令をきくようになる。

MOVE（パーティーの配置替え）

現在のパーティーメンバーの配置替えを行う。合計6カ所にキャラを移動させることができるが、前衛・後衛で戦闘時に受けるダメージなどが変わってくるので慎重に配置したい。

EQUIP（装備）

主人公・パートナーの装備を調える。装備は頭から足まで各部位で行うが、「おすすめ装備」を選ぶとすべての部位に対しての装備を自動的に行う。が、必ずしも最強ではないので注意。

STATUS（キャラクターの状態表示）

現在パーティー内にいるメンバーの詳細なステータス表示を行う。選んだキャラの名前・レベル・バッドステータス表示（専用マークで表示）・HP（現在値/MAX）・EXP（現在まで獲得した経験値）・NEXT（次のLVUPまでの経験値）などのほかに、武器での攻撃力や防御力なども見ることができる。

CONFIG（各種設定機能）

ゲームを進めて行く上で、プレイヤーの使いやすいようにゲーム機能を設定できるコマンド。戦闘中のメッセージ速度を調整したり、戦闘時の攻撃効果ON/OFF（戦闘の進行を早める）など各表示の切り替えが可能だ。またAUTOマップの方向固定をする/しないもここで設定する。

QUIT（ゲームの中断）

基本的にゲームのセーブは固定のセーブポイントで行うが、このコマンドを使うと2D、3Dフィールドに関わらず中断することができる。このコマンドで中断した場合、その時点から再びゲームを再開できるが、中断データは再開時に自動的に消去されてしまう。長いダンジョン内で、ゲームを中断したくなったときなどにセーブポイントに戻らなくてすむのはうれしい機能だ。

3D立体迷宮をスイスイ歩くためのツール

AUTOMAP オートマップ

シリーズを通して付いている便利な機能、AUTO MAP。3Dダンジョン内で、プレイヤーがすでに通った場所を自動的に記録し、マップとしてGUMP内で表示する、ダンジョン探索のときにはなくてはならない機能だ。CONFIGで北を上にするか、進行方向を上にするかを切り替えることもできる。

方眼状のマス目で表示されるAUTO MAP。ダンジョン内で常に自分がどこにいるかを表示する。

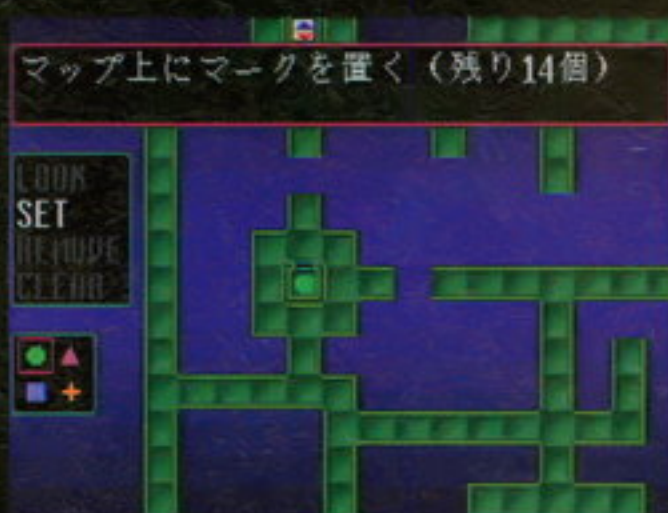
MAP中で使用される記号

パーティーシンボル
MAPに置くマーカー
出入口
回復施設
ターミナル
下り階段
上り階段
上下階段
エレベーター
ワープ・トラップ
落とし穴
ダメージ床
特殊イベント
ダークゾーン
通常の通路

MAPに目印を付ける「マーカー」

AUTO MAP上に目印のマーカーを設置できる機能だ。最大16個まで置ける。マークの図柄も4種類から選べ、好みのものを選択できる。

マーカーを「SET」する

マーカーをセットするのは、目印だけでなくGUMPインストールソフト「ネオ・クリア」でマーカー周囲のマップ表示させるときに役立つ。階段や出入り口などの基本的なものはアイコン表示されるが、重要なポイントは自分でマークしたほうがわかりやすい。ただし踏破した場所以外マーカーは置けない。

マップ上に置けるマーカーは4種類。●・▲・＋・■の中から好きなものを選んで設置する。

マーカーを「REMOVE(CLEAR)」する

ダンジョンを進んでいくうちに、16個のマーカーを使い切ってしまったときはこのREMOVEコマンドで、以前に置いたマーカーを消去することができる。CLEARは今まで置いたマーカーをすべて消ししてしまうので、絶対消したくないマーカーがあるときはREMOVEで1個ずつ消していくことになる。

マーカーを消すには、このコマンドを使うが、全体的に消すのか、そうでないかを確認が必要だ。

悪魔達のすべてを知りたい！ DEVIL ANALYZEーデビルアナライズー

敵や仲魔のステータスを調べる

悪魔を戦闘で倒したり、仲魔にしたり、合体で作り上げたとき、対象となる悪魔の詳しいステータスをこの「デビルアナライズ」で見ることができる。戦闘で苦労した敵悪魔の弱点も探れるので活用したい。

今回から新たに、悪魔の月齢に対するバイオリズムなども表示されるようになった。また属性や弱点などもわかるので、戦闘や悪魔合体時にかなり役立つ機能だろう。

おなじみデビルアナライズに忠誠度ゲージが追加された。また月齢バイオリズムは戦闘で敵の戦力を想定するときの指針にもなる。

表示された悪魔の順番を変える

アナライズコマンド内で、表示される悪魔の並び替えを行うコマンド。エネミー・ソナーと併用すればダンジョン探索や合体素材集めに活躍してくれる。並び替えはGUMPが使えるエリアなら、いつでも行うことが可能だ。

表示順は悪魔コレクション確認なら名前順、ダンジョン探索時ならレベル順がおすすめだ。

〔RACE〕
ライト系悪魔から順番に種族別に悪魔を並べて表示する。悪魔合体などのときに、合体素材を探すのに便利な順番だ。

〔NAME〕
純粋に悪魔の名前順にステータスが表示される。目的の悪魔の名前がわかっているなら、探しやすい並び方でもある。

〔LEVEL〕
最もレベルの高い悪魔から順に表示される。エネミー・ソナーが赤い場所で、危険な高レベル悪魔を調べる場合などに使える。

〔MAX-HP〕
最もHPの高い悪魔の順に表示される。一概にHPが多ければ強いというわけではないが、強さの1つの目安として参考になるだろう。

〔MAX-MP〕
最もMPの高い悪魔の順に表示される。こちらは多さより使える魔法によってその強さに差があるだろうが、目安として使おう。

戦闘シーンやダンジョン探索で生死を分ける「バッドステータス」表示

ダンジョン内やボス戦などで戦闘をすると、ときとしてパーティーメンバーがバッドステータスに陥ってしまうことがある。これはステータス表示画面や、デビルアナライズでアイコン表示される。また戦闘画面中でも一目でわかるようになっているので、症状に合わせてアイテムや回復呪文などですぐに正常に戻しておきたい。

瀕 DYING
人間キャラのみこうなる。主人公が瀕死になるとゲームオーバーだ。

屍 UNDEAD
ゾンビ状態。ダメージは受けないが回復呪文でDEADに戻ってしまう。

石 STONE
石化して動けない。主人公が石化するとゲームオーバーになる。

的 MARK
攻撃の標的になっている状態。この状態のキャラに攻撃が集中する。

魅 CHARM
魅了され、制御が利かない状態。味方に攻撃してしまう。

爆 BOMB
爆弾に変身し、火炎攻撃を受けると爆発。味方にもダメージがおよぶ。

痺 PALYZE
体がしびれて麻痺している状態。回復しないとまったく動けない。

毒 POISON
毒を受けている状態。そのまま歩くと歩数ごとにダメージを受ける。

眠 SLEEP
戦闘中に眠ってしまった状態。攻撃を受けると目が覚める。

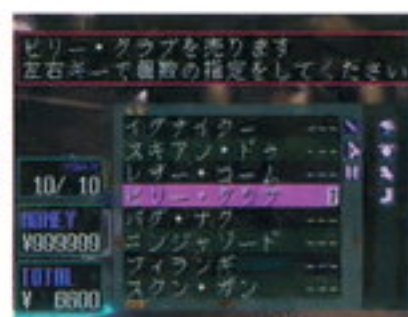
氷 FREEZE
凍り付いて動けない状態。選択した行動が取れなくなる。

電 SHOCK
感電して動けない状態。選択した行動が取れなくなる。

陽 HIGH
気分が高揚している状態。指示した行動を取らないことがある。

死 DEAD
人間以外のキャラが死んでいる状態。回復しないと何もできない。

今回新たな業種も出現した各種施設 －FACILITIES－

武器屋
銃や剣を売っているお店。お金があれば攻撃を増強できるが、売っていないものもある。

防具屋
人間キャラに装備させる防具を売っている。防御力の低さを防具でカバーしよう。

薬屋
HP回復アイテムやステータス異常を治す薬を売っている。魔法が使えないときは便利だ。

酒屋
その名の通りお酒を売っている。ここは情報収集のほかに重要な意味があるようだ。

ソフト屋
GUMPにインストールするソフトを売っているお店。売っていないソフトもあるかも!?

回復施設
回復施設は2種類に分類される。従来のお金を払う回復屋と、マグネタイトを払う「ヒールスポット」がその2つだ。

ここは街などにあるお金を払う回復ショップらしい。

HPとMPを回復できるヒールスポット。支払いはMAGだ。

ターミナル
舞台となる天海市内各所に設置された公衆ネットワーク端末。今回のセーブはここで行う。

公衆電話のようなターミナル端末でセーブをする。

中断はGUMPでも可能。再開後、データは消去される。

NEW CHARACTERS

芳賀佑一（ユーイチ）
18歳、男性。人なつっこいが、他人の都合にまで気が回らず煙たがられることも多い。裕福な家庭で育ったが、欲はないようだ。勝手にスプーキーズのメンバーとなったが、コンピュータの知識が伴わず失敗ばかりしてシックスに馬鹿にされることも。

迫真悟（シックス）
17歳、男性。明るく好奇心旺盛だが、協調性がない性格。武器マニアでもあり、ヒーローに憧れている。スプーキーズのリーダーに、ユーイチの教育を任されるが、その性格によりいじめているように見えるのが気に入らないようだ。

門倉
天海市モデル都市計画の実行責任者。「アルゴンソフト」の若き社長でもある。都市ネットワークである「パラダイムX」の設計、開発もこなす。アルゴンソフトを巨大企業にのし上げたが、謎の部分も多い人物である。

次号も新情報を公開！

マンモス・ドードー・サーベルタイガー

幻の動物たちを箱庭いっぱいに育てよう!!

特報 SPECIAL REPORT!!

GAIA BREEDER

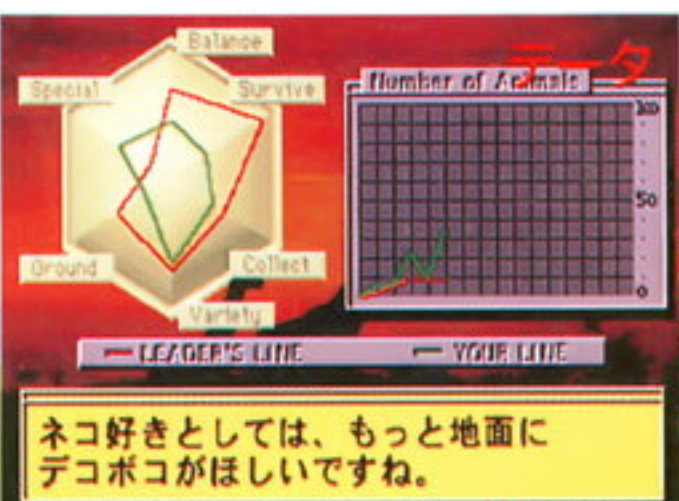
ガイア・ブリーダー

●アスペクト
●11月発売予定
●5,800円
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

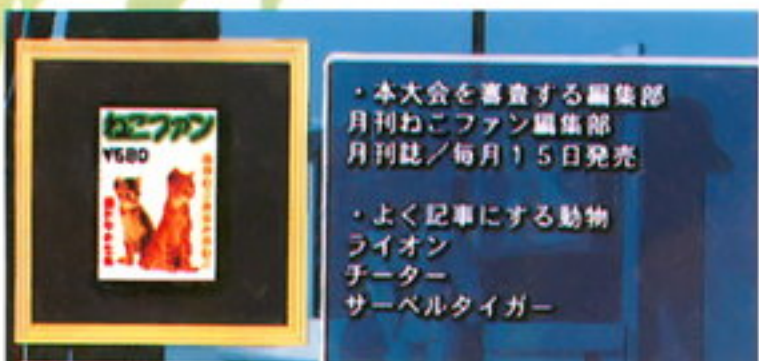
貴方は、時間もお金もある近未来の大富豪。今や富豪のステータスでもある「大自然」のブリーダーに、貴方もなってみませんか?

自然がそのまま再現された巨大な箱庭

お買い上げいただくのは、外界から隔てられた空間で自然環境を再現できる「メインフィールド」、いわゆる超巨大な「箱庭」です。

草地や樹木、岩などが自由に設置でき、山や丘陵も創作できます。様々な動物を好みの環境に放し、箱庭の美しさや自然の繁栄を競う、各雑誌社主催のガイア・ブリーダーコンテストにお臨みください。

コンテスト参加者は、審査員からアドバイスを受けることもあります。

23世紀後半、隕石によって動物たちが死滅した時、彼らを蘇らせるために使用された機材を使用。箱庭の中央には動物のための水飲み場が配され、自然気象もしっかり再現されています。

箱庭を彩る設置物は、草食動物のエサとなる草地、樹木や岩、原始人の家など、変化に富んだものが揃っています。

動物の詳細データ画面です。種別や形態の他、その動物の習性などが簡潔に書かれています。

箱庭に放す動物はタイムマシンを使って集めます。過去に戻ってDNAを採取し、クローニングするのです。

クローニングで動物を増やそう

「ムピ」DNAをコピーする不思議な生き物

箱庭には種々の動物が放てますが、現在、野生動物の捕獲は禁じられています。まずは、DNAを複製できる不定形生物「ムピ」を、お目当ての動物と一緒に行動させ、生態を覚えさせましょう。ムピは、生態を把握した動物のDNAを自分の体にコピーします。貴方はムピからDNAを採取し、クローン動物を造るのです。

ムピには色々な指示を与えることができます。ですが、ムピも生き物。あまり無理をさせず、愛情をもって接してあげましょう。

疲れているムピを休ませます
体力がなくなると、コマンドをムシするので気をつけてください

Current union
ドードー

良好です
かなり信頼しているようです

命令すると

まずはムピを動物の群れに仲間入りさせ、その動物の生態に促した行動をさせましょう。

DNA獲得!!

DNAを手に入れたら、あとは採取したDNAをクローニングして、動物を増やしていく。

体のまえにだけシマがあるウマ科の動物

クローンを作れ！

ムピは、遺伝子をコピーすると対象動物と同じ姿に変化します。そうしたらDNAを採取！

メインフィールド

オブジェを置いたり、山を作ったり好みでいじれる素敵な箱庭!!

草地や岩などの設置物をどこに置くかは、ブリーダーの感性にゆだねられます。大地を隆起させて山を作る場合も同じです。放つ動物の種類も基本的には自由ですが、肉食動物だけを集めるなど、自然の生態系からかけ離れてしまうと、滅びてしまいます。反対に、理想環境では仔獣が生まれ、増えていくということもあり得るのです。

隆起前

隆起後

DNA採取

A.D.1999年

1999年は、隕石落下による動物死滅の前になります。サイやライオンといった、20世紀には動物園でよく見られた生き物が、数多く生息しています。

Ceratotherium simum
サイ
奇蹄目
サイ科
体長　3～4m

野生動物にしては珍しく、決まった場所でフンをする。20世紀から絶滅が危ぶまれていたが、2263年まで残った。

B.C.15000年

紀元前1万5千年前には、人が絶滅させた生物や、遙か昔の環境変化で絶滅した、マンモスやメガテリウムなどが生息している。

Smilodon
サーベルタイガー
食肉目
ネコ科
体長　2m

哺乳類史上最強の肉食獣。2本の大きな牙が特徴。10000年位前に人間によって滅ぼされたらしい。

タイムマシンで過去のDNAを採取！

動物たちのDNAは、タイムマシンを使って過去に戻り、B.C.1999年とA.D.1万5千年前の2地点から採取します。このとき、過去の世界で山火事や隕石衝突などの災害、植生の変化などが起こると、環境が変化し、新たな生き物が出現することもあります。なお、自然災害は箱庭にも起こります。せっかく集めた動物が被害に遭わないよう、注意してください。

火事!!

右は山火事の例。火や竜巻に巻きこまれた動物は、死んでしまいますのでご注意を。

竜まきのためカメラを動かせません

突発的な自然災害には、くれぐれもご注意ください

パワーアップしたポイントをチェック　プロ野球　「今度のグレナイ」はここがおもしろい！

グレイテストナイン'97～メークミラクル

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ
●1997年9月25日発売予定
●5,800円●スポーツ（野球）
●全年齢推奨
●1～2人プレイ

あの「グレナイ」が新システムを引っ下げ、「メークミラクル」というサブタイトルとともに復活した。今回は『ロックオン』を初めとした投打システムの変更点、そして「メークミラクル」ならではの見どころを紹介していくぞ。「メークミラクル」のおもしろさを、徹底的に追求する！

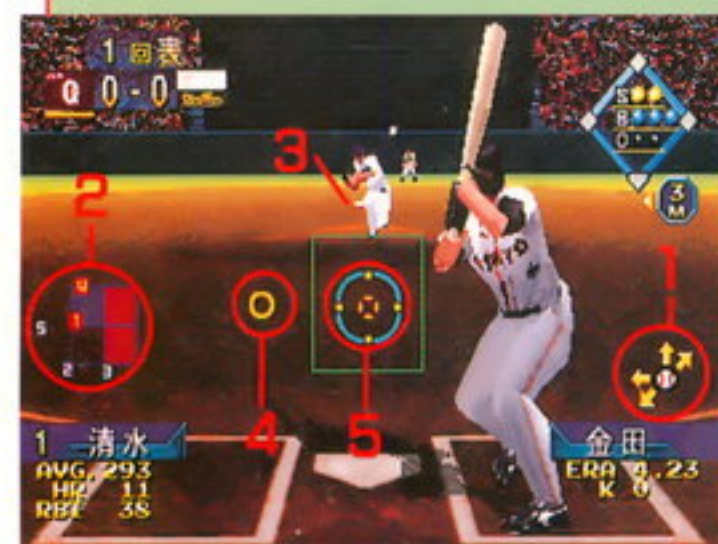
さらに強化された投打システムを大研究！

「グレナイ97」から投入された新投打システム『ロックオン』。前作に登場したこのシステムは「メークミラクル」でも継承されている。そのうえ今作では、さらにパワーアップしているのだ。そこで今回は『ロックオン』の基本と、「メークミラクル」での変更点を中心に紹介していくぞ。

前作から継承されているバッティング時の球の軌跡は、今作にももちろん継承。

？ロックオンシステムってなに？

『ロックオン』とはその名の通り、投手の投げる球の軌道を追うシステムのこと。画面には専用のマークが表示され、打者、投手にそれぞれのマークが存在する。投手側はそれを動かして球の軌道を決定し、打者側は投手の投げた球を追う。ようするにこのロックオンマークは、選手の「目」のような存在だといえよう。

画面の見方

❶投手のもつ得意な変化球を、球のマークの横にある矢印で表示。プレイヤーは投げる前に任意の方向キーを押し、投げる球の球種を選択する。

❷投手の配球パターンを表示。数字の番号は、何球目に投げたかを表示している。バッターはこの欄を見て、次の球種の予測をするのだ。

❸ストライクゾーンを表示。この緑色のラインで囲まれた場所がストライクゾーンだ。選手の身長、体格によって、ストライクゾーンは変化するぞ。

❹打者側のロックオンマークがこれだ。投手が球を投げたあと、バッターはこのマークを動かして球を追跡する。できるだけ中心で球を捉えよう。

❺投手側のロックオンマーク。球種を選択したあと、このマークを動かして投げ込むコースを決定する。Aボタンで投げると自動的に外角へ外す。

打者側の行動はこうなった！

画面左に表示される配球パターンから次の球を読み、バットを振るコースを4つの中から選択できる。これを選択した場合は、バットを振る場所が決定され、『ロックオン』による球の追跡はできない。『読み』で相手の配球コースを考える必要があるのだ。

配球パターンからコースを予測　相手の球に合わせて打て！

まずは配球パターンを見て、次の球のコースを予想。4つのコースから1つを選択して決め打ちするのもいいが、その場合はしっかりとした『読み』の技術が必要となる。

投手側の行動はこうなった！

画面の右に投手の得意なボールが表示され、これを方向キーで決定してから投げ込むようになった。例えば、方向キーの下を選択して投げればフォーク、左ならばカーブとなる。ボールを投げた後の行動は前作と同じで、マークを移動させて投げ込む位置を決定する。

まずは球種を選択　狙った場所に投げ込め！

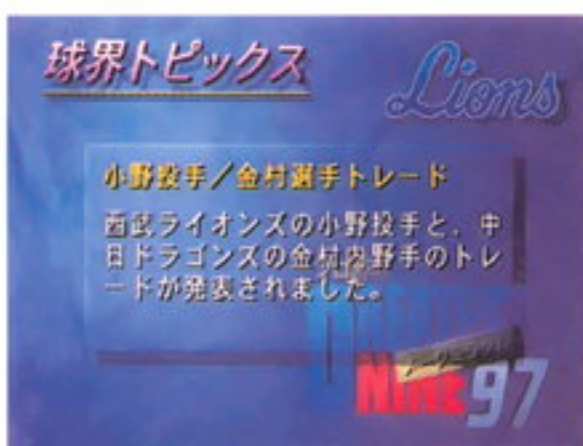
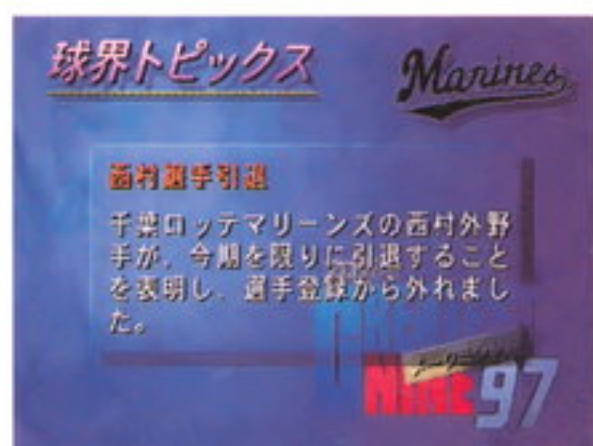
投手側はまず球種を選択する。自分の投げた配球パターンを見て、打者の予想の裏をかくようにするのが基本。球種を決定したあとはマークを動かし、投げ込むコースを決定する。

「メークミラクル」はここに注目！　重要ポイントを総チェックだ!!

ここでは「メークミラクル」の注目ポイントを紹介していくぞ。今年のペナントレースが再現される『1997ペナント』、オリジナルチームや選手を作成できる『チームエディット』など、見どころはたくさんあるのだ。

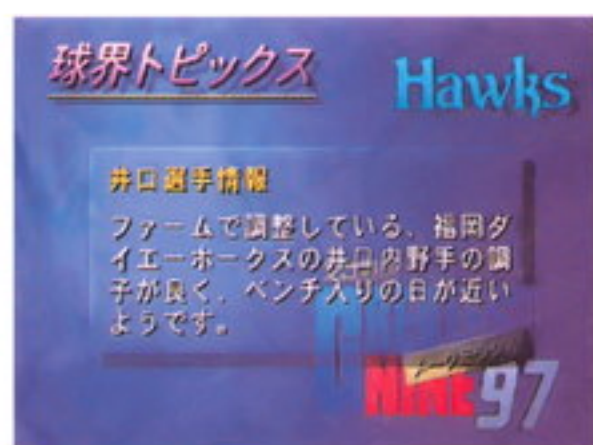
オリジナルのチームや選手で戦うのもまた一興だ。

『球界トピックス』で今年のペナントを振り返ろう

『1997ペナント』最大の特徴としては、この『球界トピックス』が真っ先に挙げられるだろう。ここでは『球界トピックス』で表示されるイベントの中から、そのほんの一部を紹介していこう。

金村選手と小野選手のトレード。ちゃんと覚えてるかな？

もちろん、引退の情報も球界トピックスに表示される。

トレードで西武に移籍した金村選手が一軍入りした。

バファローズがアメリカのラフィン選手を引き抜いた。

外国人選手の獲得。ドルネス選手がブルーウェーブに入団。

調整中の選手がベンチ入りするなんていう情報も表示。

チームエディットはここがおもしろい！

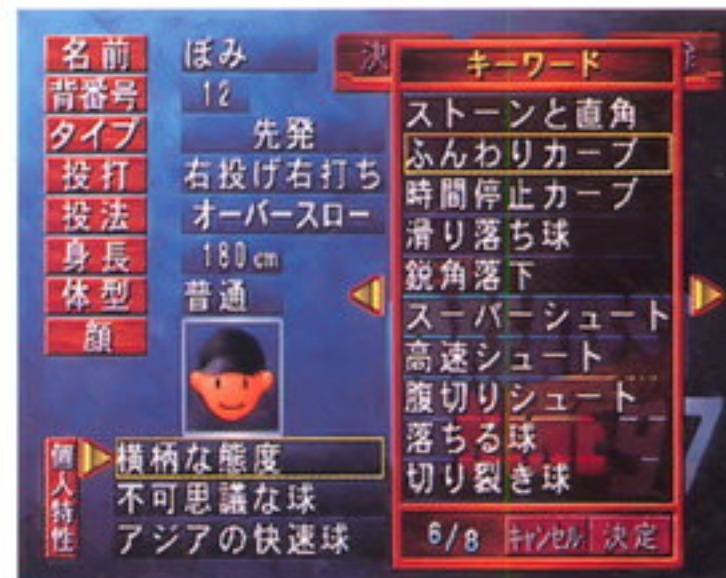
オリジナルのチームや選手を自由に作成することのできる「チームエディット」。既存のチーム内から自由にトレードすることができ、また選手は背番号のみでも変更することができる。もちろん、自分で作成したオリジナルの選手を、既存のチームで使うことも可能だ。

これといった制約は存在せず、好きな選手を自由にトレードすることが可能。実現不可能な夢のチームも、キミの手で作成できるのだ。

既存の選手のデータを変更できるが、これは背番号のみとなっている。

新規にチーム・選手を登録

新規にチームを作成する場合は、名前、本拠地などを決定し、そして1からメンバーを作成、または他球団からトレードする必要がある。オリジナルの選手を作る場合は名前、背番号などを決定し、それから選手ごとに〝特徴付け〟を行う。〝小学生並の速球〟や〝アジアの快速球〟など、その項目は合計170にもなる。数値ではなく言葉で特徴をつけることで、クセのある選手を作成できるのだ。

チームを作成する時は名前、冠名、本拠地、ユニフォームの色を決定する。

投手は80、その他の野手は90の項目から3つを選ぶことができるのだ。

ナイツ・ダイナマイツのメンバーを一挙公開！

実在のOB選手35名を加え、ナイツ、ダイナマイツのメンバーが一新された。構成メンバーが明らかになったので、すべての選手の名前やポジションを確認してほしい。

OB選手が登場すると、解説者によってその選手の紹介が行われる。往年の名選手のみの特権だろうか。

ナイツ

ダイナマイツ

特報 SPECIAL REPORT!!

君たちのペナント開幕はこれからだ!!

●セガ●97年内発売予定
●5,800円●パスワード対戦あり
●スポーツ育成シミュレーション

野茂監修

プロ野球チームもつくろう!™

BLUEWAVE　FIGHTERS　LIONS
BUFFALOES　MARINES　HAWKS
GIANTS　DRAGONS　CARP
SWALLOWS　BAYSTARS　TIGERS

「最近の選手は鍛え方がなっとらん！」とか「闘争心がないんだよね」とか「っていうか、オレのペナントレースは6月に終わったね」とお嘆きのあなた！　選手を自分で鍛えちゃったらどうでしょう。顔まで作っちゃって。今回は、そのあたりを一挙公開だ!!

エディットモードで選手の顔をおもしろおかしく作っ

コミカルでそっくりのキャラクターが特徴的な「プロ野球チームもつくろう！」。その開発チームがゲームショウ用に自分の好みで顔をエディットできる「かおつく」を特別に制作。ショウ直前に遊び方などを聞いてきたぞ。

顔を作ると聞いて難しい操作を想像する人もいるかと思うが操作はきわめて簡単。「かたち」メニューから「りんかく」、「め」、「くち」などの各項目をコントローラーで次々と選んでいって顔を作っていき、最後に「いろ」のメニューから肌や目の色そしてバット、手袋、アクセサリーといった設定をすればもう自分オリジナルの選手のできあがりだ。各項目はとてもバリエーション豊かに用意されているのできっと満足できるはずだ。

野球 作郎
かたち
いろ
けってい
好きなパーツを組み合わせて似顔絵をつくりましょう！

これが「かおつく」の基本画面。ここからさまざまなパーツを組み合わせて選手を作っていくのだ。自分に似せるのも良し、好きな人物に似せるのも良し。また、男性選手だけでなく、女性選手もつくれるのでみんな安心!?

今回「かおつく」の取材に快く応じてくださった開発チームの方々。左からデザイナーの大谷氏と瀬川氏そしてプログラマーの加藤氏。

上の写真と比べてみてどうかな？実はこの3つの顔は開発チームが自分達の顔を作ったものなのだ。本当にソックリ!!

選手を成長させるのも練習しだい!!

いい選手を育てるには、その選手の生天的な才能に加え、計画的で的確な練習が不可欠だ。今回はその重要な練習のうちシーズン中の練習を紹介。選手のもつデータをもとに、自分のチームをどんなカラーにしたいのかで、その内容が決まってくるだろう。もちろん、投手と野手では練習内容も違う。

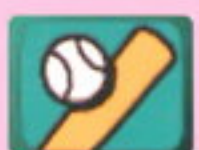
また、練習の厳しさにもランクがある。“疲れない程度”は、得られるものは期待できないが、体力をあまり消費しない。試合を控えたレギュラーの選手にいいだろう。“ほどほどに”は、それなりにそれなりの選手を育てていく。“とことん”は、厳しく選手を鍛えるので、得られるものも大きい。ただし、怪我をする危険性も大。

これで、うまく練習をこなし、試合で結果を出していけば、夢の4割バッターや三冠王、パーフェクトピッチャーを、自分の手で育てあげるのも夢じゃないぞ!!

1年目 3月 1週 前半 5億0000万円
自球場
台湾
ハワイ
Let's アジアン ロマンス
台湾
3500万円

選手を鍛えるには、2月のキャンプも重要な役割をはたす。普段の練習とはまた違ったキャンプ練習の情報は入り次第、伝えていくぞ!

これが練習の指示を出すアイコンだぞ!!

- バランスよく。練習内容など、かたよらずにバランスよく選手を育成する。
- 変化球重視。変化球で相手のバッターを翻弄するような、そんな選手を育成。
- 制球力重視。厳しいコースをつけるような、抜群のコントロールを身につける。
- パワー重視。力ですべてをねじ伏せるタイプの選手に。投手、野手とも共通。
- 基礎力重視。体力を中心に、選手の基礎力を身につけさせる練習方針。
- 投球術重視。理論などの投球術を中心とした、身体よりも頭を鍛える育成方針。
- 弱点をなくす。その選手の弱点を克服する方向で、練習をこなさせるメニュー。
- 長所を伸ばす。選手の得意な部分を、よりよいものにするための練習だ。
- 調整中心。厳しい練習ではなく、調整的な練習で選手の調子を向上させる。
- 完全休養。選手を休ませて、体力を回復させる。練習ばかりでは選手もまいる。
- 打撃中心。打撃力を向上させる、練習メニューを中心に練習をおこなう方針。
- 守備中心。守備力をつけさせるメニュー。打つだけが野手の仕事ではない。
- 小技走塁中心。バントや走塁を中心としたメニュー。職人を育てよう。

投手

変化球重視
桑田 148km
岡田 142km
木田 152km
入来 145km
岡島 138km
強化のポイントを指示して下さい。

投手だけに、練習メニューも投球に関するものが多い。最高球速の横にあるゲージは、T＝制球力や変化球の能力、P＝投げた球の球威がどれほどあるか、D＝フィールディングのよさを、それぞれ表している。ゲージを読み取り、選手の練習方針を決定しよう。

野手

打撃中心
松井 走力A
広沢 走力B
吉村 走力C
清水 走力B
後藤 走力A
強化のポイントを指示して下さい。

守備、打撃、走塁など、野手にはやることがいっぱいある。名前の横にあるゲージは、T＝ヒットを打つ能力、P＝長打を生むパワー、D＝守備力をそれぞれ表している。この選手には何をやらせたいのか、はっきりとした目標をもって育てよう。

ちゃってくださいな!!

開発チームが作っているのを見ているだけではなく、実際に顔を作ってみたい。そう判断した本誌は勇敢にも（無謀？）開発チームに対して似顔絵勝負を申し込んだ。モデルは本誌おなじみCSプロモーション部の南雲くん（笑）。はたしてどちらの「南雲くん」が似ているのか？

セガCSプロモーション部
南雲くん

本誌作　開発チーム作

左が本誌制作の「南雲くん」、そして右が開発チームのもの。どちらが似ているかな？　ちなみに南雲くん本人のコメントは「どっちもどっち」。

告知 ゲームショウでエディットしようぜ!!

今回紹介した顔のエディットモード、「かおつく」は９月６、７両日に行われる東京ゲームショウで遊ぶことができる。しかもショウ開催中でのみんなの作品を開発チームが審査して優秀な作品にはこの「野球つく」の中でのオリジナル選手の内の一員としてゲームで登場することができるのだ。開発チームによると、一日20人くらいを採用する予定らしいぞ。優れた選手を作り出して「野球つく」参加選手を目指そう！

開発者よりコメント

デザイナー
大谷嘉宏氏

今までにない漫画チックな表情をぜひ楽しんでいただきたいですね。来場なさったら福笑い感覚で遊んでいってみてください。それと上手に顔を作るポイントは、ズバリ「目」です。

LET'S MAKE J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB! 2

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度 75%

●セガ
●11月20日発売予定
●5,800円
●スポーツシミュレーション
●全年齢推奨

相生アウローラ

サポータークラブが発表するランキングです。

1 CHECK サポーターズクラブの意見も取り入れたい

選手の人気やスタジアムの使い勝手など、クラブの経営を客観的に見る意味でもサポーターズクラブの意見は大切だ。あまり正確ではないけれど、ゲーム中では参考になるだろう。

そのサポーターズクラブが、どんな意見を出してくるかが見えてきたぞ。マジメなものから楽しいものまでそろっているランキング、監督やクラブ経営への要望の3つを使いこなせ！

1 ファン投票で選手の人気を知ろう！

サポーターから得られる情報のひとつが、このランキングだ。毎ターンの内容は変化するが、1カ月(8ターン)単位での内容は繰り返しとなる。ただし、季節ごとに用意されたアンケートは毎年同じ時期に表示されるぞ。このランキングを過信するのは危険だけど、じつは重要な情報も詰まっていたりするのだ。

やっぱり奥村 辰彦選手が、ダントツの1位ですね。

人気のある選手を試合に出さなかったり、サポーターの意見を無視しているとファンが減ることも。

たとえばこんなランキングが…

■好きな選手ベスト5
■一緒に海に行きたい選手ベスト5
■足が速そうな選手ベスト5
■チョコレートをあげたい選手ベスト5
■クリスマスを一緒に過ごしたい選手ベスト5

2 監督への意見

和田 秋仁選手を試合に出してよ。せっかく姿を見に来ているのに……

サポーターの方々の、監督への意見を聞く事が出来ます。

主にどんな選手が欲しいかを監督へ意見してくる。無視していると、やはり愛想をつかされるぞ。

3 クラブへの意見

特に不満はないなぁ。

サポーターの方々の、クラブへの意見を聞く事が出来ます。

スタジアムの環境、施設への不満、サポーターズクラブの運営費などに関することが報告される。

「サカつく2」開発者インタビュー第12弾!!

キャプテンはチームの精神的な支えになりますよ

プロデューサー 松浦 稔

あいかわらず私生活のない毎日を過ごしていると いう松浦氏。夏休みもあまり取れなかったとか。

本誌■現在の開発状況などは？
和田■ようやく全体を見わたして終わりがどのくらいにあるのかわかるようになりましたね。個々の部分も、バラバラだったものがつながってきて通して遊べるようになってきましたし。確かにこれは「サカつく」だとわかるようになりました（笑）。
田中■細かいところは、今から……。
松浦■ちょっといじるとすぐ変わっちゃうんですよ。それはもう、ほとんど毎日のように（笑）。
本誌■ゲームの中の選手は、実際のJリーグの所属選手と同じデータで出ているのですか？
和田■データが出来たらそれこそギリギリまでやれます。この人はこの程度の実力をもっているぞ、ということで急な変更にも対応できますよ。
本誌■それでは今回の新情報、キャプテンについてなんですが……。
田中■キャプテンはチームを引っ張る中心人物としての役割を果たします。選手としてはピークを過ぎていても、キャプテンとしてはいまだ優れた選手もいますよね。こういう選手をどう運用するかという時に、リーダーシップの担い手として取り入れるという。
和田■実力どうこうではなくて、選手の心の支えになる面が強いですね。
松浦■キャプテンが何をやるってのはないんですが、その人がいるだけで全体のムードが盛り上がったり、選手の連携力が高まったりしますよ。
本誌■キャプテンの本領が発揮される状況というのは？
和田■いわゆる精神的にってやつでして。精神的につらくなればなるほど発揮されるという。2－0ぐらいで負けている時や、優勝がかかっている試合だとかですね。
松浦■ただそういう場面でいいキャプテンがいると、状況が変わるかも。
本誌■年齢が上になるほどキャプテンシー能力があったりしますか？
松浦■そんな単純になってるわけじ

2 CHECK キャプテンを決めて士気を高めろ！

チームの柱となるキャプテンについては以前にもお伝えしたけど、今回はその全貌が明らかになったのだ。

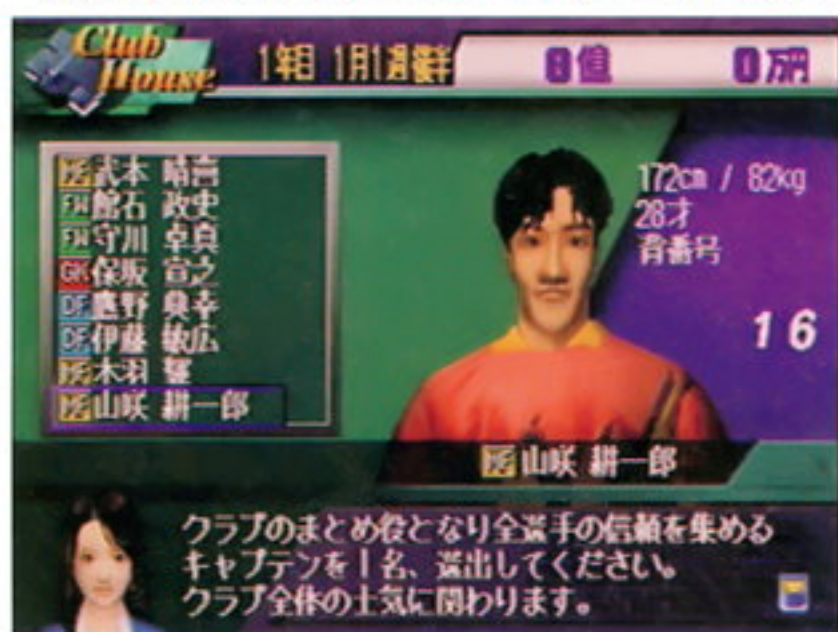
キャプテンはプレイヤーが自分で選出できるのだが、選手に関するあらゆるデータを集め、その素質を見極めないと失敗してしまう。チームの命運を握る重要な役割だ。

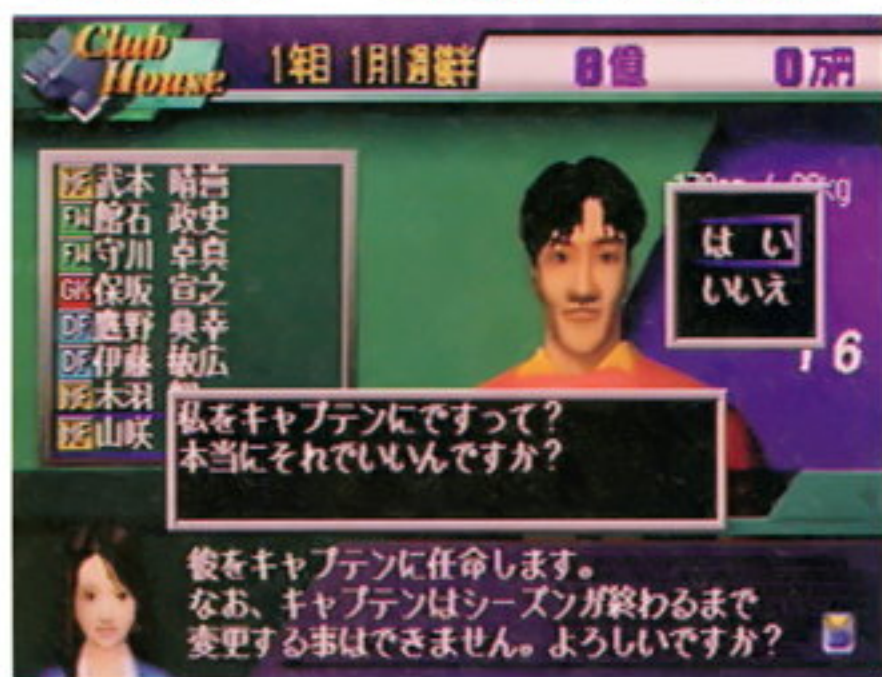
キャプテンシー能力とは？

キャプテンの素質は、ゲームでの実力よりも、豊富な経験と人望が必要。一緒に試合をしているだけで、他のメンバーたちの心強い支えとなる選手を選ばねばならない。

キャプテンの影響は？

キャプテンが試合に参加していると、苦しい試合展開になっても盛り返すことができたり、選手の個人能力や連携力が少しずつアップする。優れたキャプテンほど効果大だ。

素質のある選手をチェック！

キャプテンの素質がありそうな選手を選ぼう。

これでチームも強くなる!?

試合でのまとめ役だけでなく、練習で選手に溜まる不満が減少したり、密度の高い練習ができるようになる。

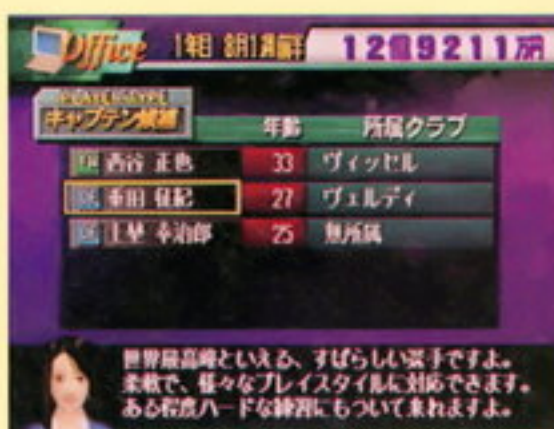
キャプテンを選出するには

主にプレイヤー自身が、選手とのミーティングやサポータースクラブなどから情報を集め、誰をキャプテンにするか決める。資金があるなら他からスカウトするのもグー。

A チームから選ぶ

基本的には自分のチームから選ぶことになる。任期は1年間で毎年2月の上旬に任命するので、素質などよく考えて選出しよう。

B キャプテンをスカウトしてくる

チーム内に経験豊富で人望の厚い選手がいないと思ったら、キャプテンシー能力の高い選手に的を絞ってスカウトしてくることもできるのだ。

オフィスの人事コマンドで、キャプテン候補となる選手を探してくるよう、スカウトに指示を出せる。

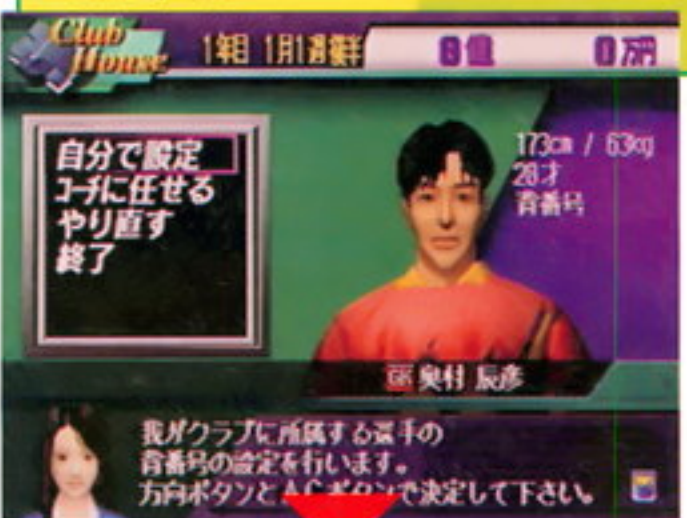
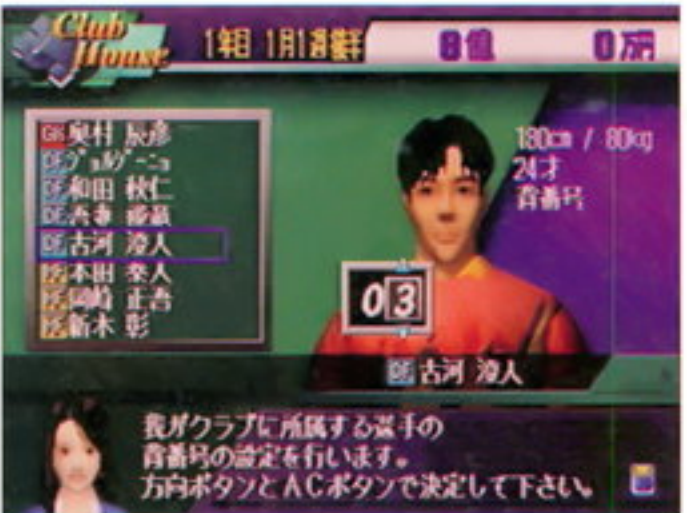
同じくオフィスの人事コマンドで、他クラブからキャプテン候補をスカウトすることもできるぞ。

3 CHECK 背番号も自分で設定できる

実際のJリーグが背番号を自由に設定できるようになったのを反映し、「サカつく2」でもプレイヤーが各選手の背番号を決められるぞ。一度決められた背番号は、その選手が退団するまで変更できないので注意。

背番号設定メニュー

- 自分で設定
- コーチに任せる
- やり直す

自分で設定するか、コーチにすべて任せてしまうかを選択。こだわりがあるなら自分でやろう。

「自分で設定」の場合

選手ひとりずつに背番号を割り当てる。あまり面倒にならないよう、工夫されるとのことだ。

キャプテンについての全貌が明らかに!?

ショウではこれぞ「サカつく2」という物を出します

ゃないです。でも年齢の高い人の方がやっぱり確率は高い。長くやっていればそれだけ場数を踏んでいますから、経験が豊富なんですよね。

本誌■経験以外の何か技術的な面で、ということですか？

和田■それもありますし、数々の修羅場をくぐり抜けてというか（笑）。

松浦■ちょっと難しいんですが、例えば若い選手ばっかりのところに、30代前後のベテランの選手が入ってきた、と。その選手はやはりクラブをまとめるべきだと思うんですよ。修羅場をくぐってきたということで。長い間その選手達と一緒にやってるかどうか、っていうのは確かにありますけれど、それとは別に精神的な支えになるんじゃないかと。

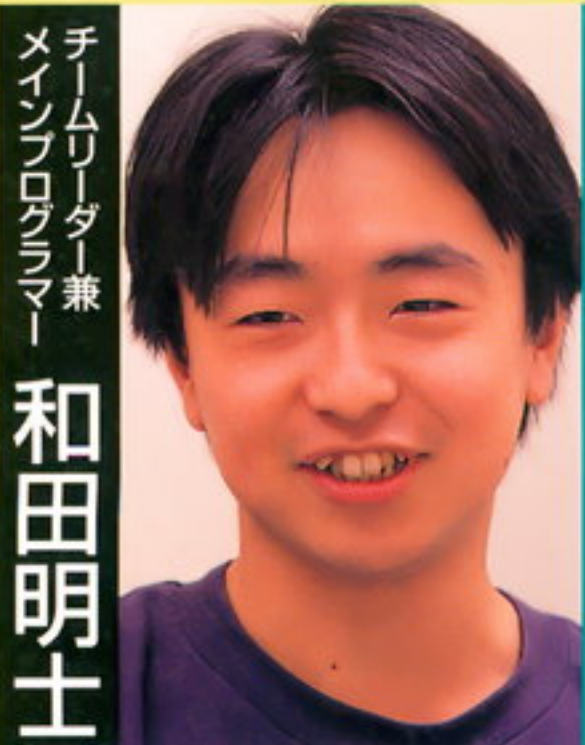
本誌■最後にゲームショウではこんなことをやりますよ、というのは？

和田■時間かかるゲームなんでまだ未定なんですけど、見てると勝手に進んでいくようなやつを考えてます。

本誌■見どころなどは？

和田■会場で選手を育ててもしょうがないんで、見た目でいいものを。

松浦■「このゲームはこんな内容なのか」と見て思っていただけるものを出す予定です。

田中■細かいところはまだこれから入っていくんで。試合とか見てるとホント、面白いですよ。雑誌とかではわからなかった動きとか、そういう面を重点的に見てほしいですね。

チームリーダー兼メインプログラマー 和田明士

1日だけ海に行き、むりやり日焼けしてきて皮がめくれまくりの和田氏。釣りへの想いもつのり中。

企画 田中武

日本代表チームの応援と、耳垢の掃除に余念がない田中氏。燃やす耳垢取りの使い心地は？

おたより大募集！ おたよりは下記の住所へ！ 【サカつくほーむぺーじ】も要チェック！ http://www.sega.co.jp/sega/saturn/sak2/index.html

あて先 〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）5F セガサターンマガジン編集部「サカつくラブラブ倶楽部（仮）」係まで

東西スポーツ

全日本プロレス選手を襲う怪我の嵐

東スポ 120円

東西スポーツ
9月19日(金曜)発行
ⓒ東西スポーツ新聞社
第3734649号　日刊

続々と倒れる主力選手
全日本マットそう然

試合中にも関わらず膝を抱えてマット上をもがき苦しむ田上。蓄積したダメージが一気に吹き出し怪我を負った模様。シリーズ中であることを考えると、今後の試合へも影響も出てくるだろう。最悪欠場という事態もありうるが……。

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 ?%

●セガ●10月23日(木)発売予定
●5,800円●対戦格闘
●1～2人用●全年齢推奨

三沢のタイガードライバー'91がジョニー・エースに炸裂。3つ目の怪我が発生し、和田恭平レフェリーによりストップが告げられた。

毎週のように紙面に話題を提供する「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」。さらに今月19日、またしても驚愕の事実が明らかにされた。

今回本紙取材によって明らかになったのは「怪我システム」。その名のとおり、ゲーム中に選手が怪我を負ってしまうというシロモノだ。

各レスラーは、関節や頸椎などへダメージの大きい技を受けた際に、その部位へのダメージが蓄積されるようになっている。そして、ダメージが一定量に達した時点で、下に掲載した写真のように危険を表す「DANGER!」マークが表示される。これは、怪我でのダメージを表し、ダメージが100%に達すると怪我が発生し、さまざまな障害を受けることとなってしまう。

ダメージを受ける体の部位は、首・右ヒジ・左ヒジ・腰・右ヒザ・左ヒザの6箇所。怪我（ダメージ100%状態）が3箇所発生すると、レフェリーストップとなり、その試合は負けとなってしまう。いかに相手の大技を食らわないかも勝利への鍵となってくる模様だ。

次面関連記事

肘が！

腰が！

膝が!!

東西スポーツ

川田に対し容赦無し 三沢

執拗な首への攻撃

では、実際に怪我が発生した場合の障害とはどのようなものだろうか。

本紙取材によれば、怪我が発生した部位に再度攻撃を受けた場合、選手は痛みでもがくことが判明。さらには、ダメージ（スタミナゲージの減り）が増加するともいう。1箇所を集中して攻撃することで、よりダメージを与えられるのだ。

三沢のタイガードライバー'91により、川田が首を負傷（写真上）。さらに首に攻撃を受けると通常より大きなダメージが（写真右）。

怪我の要素は通常の試合以外、つまり「FEATURING MODE（入団モード）」にも影響を及ぼすことになる。

質問に答えてエディットレスラーを作成し、全日本プロレスの年間シリーズに参戦。頂点である3冠王者となることが目標となる入団モード。このモードでも、プレイヤーの作成したレスラーに怪我が発生するのだ。

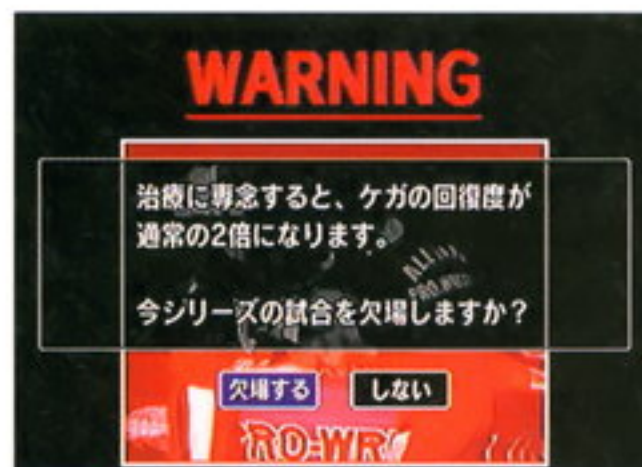
入団モードでは、実際の全日本プロレスの日程に類似した8つの「～シリーズ」単位で闘っていくわけだが、各部の受けたダメージは、1シリーズが終了するまで回復しない。怪我が3箇所以上発生した場合、レフェリーストップとなり、試合に負けてしまうのは通常の試合と同じだ。だが、開催中のシリーズに試合が残されている場合、プレイヤーはそのまま出場を続けるか、欠場するかを迫られることになる。

次々と拡がる怪我の恐怖
入団モードにも影響が!?

欠場した場合、怪我ダメージは大幅に回復し、次のシリーズを支障なく闘うことができる。だがその反面、シリーズの残された試合を闘うことができなくなるため「技能ポイント」が得られなくなり、技の習得が遅れてしまうことになる。さらには、3冠戦へとたどり着くまでの条件を満たせなくなる可能性がでてくるのだ。

怪我を押して出場を続けても構わないが、もちろん体調はそのまま。怪我をかばいながらの闘いとなるため、ダメージ悪化の危険性も考えられる。特に全9戦と長丁場のリーグ戦である「～カーニバル」シリーズでは、その傾向は顕著となる。

長いシリーズの中には、絶対に落とせない試合も出てくるはず。常に自分のポジションを見極め、ベストな体調をキープすることも重要なのだ。

エディット選手のステータス画面。左下の6本のバーが蓄積ダメージを表す。バーが赤くなっている首と腰に怪我が発生している。

入団モードでのシリーズ欠場／出場の選択画面。試合で無理をしすぎてしまうと、怪我が続出して、たびたびこの画面を見るハメに。

ついに正式タイトル決定どうなる本紙記事展開!?

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

先日まで仮題となっていたタイトルが、19日ついに正式決定された。同時にタイトルロゴも公表され、10・23決戦の日が、着実に近づいていることが感じられる。なお、ロゴ等の発表により、スポーツ新聞風を装っていた本紙記事のスタイルが保てなくなる可能性もでてきた。次週よりのこのページがどう展開するのか。予断を許さない。

識者のコメント

「開発は最終段階に入っている模様ですが、細かな演出を含め文句なしの出来です。セガの格闘ゲームに、プロレスに対するこだわりや技術レベルが、そのまま下りてきたという印象です。これまでのプロレスゲームとは次元が1つ違うという感がありますね。」

セガ・佐藤

◀ 正式なタイトルロゴも公表

【ゲームショウ情報】9月6日（土）・7日（日）にセガブースにて「全日本プロレスゲーム大会」を開催！ 時間は両日ともPM1:00スタート。そして7日のPM2:00からは「全日本プロレストークショー」が開かれ、何と御大・馬場選手も登場するぞ。乞うご期待！

天に導かれし108人の豪傑たちが梁山泊に集う！

混沌と化した宋に現れた豪傑たちの物語

12世紀の中国大陸、北宋の時代。悪政がまかり通る混沌とした社会の中で、腐敗した国家に敢然と立ち向かった豪傑たちがいた。「水滸伝」は、そんな豪傑・好漢たちを主人公にした戦略級ＳＬＧ。プレイヤーは中国各地に根城となる要塞（例：梁山泊など）を築いていくのだ。そして、国を乱す奸臣高俅の打倒を目指すのだ。

ゲームの舞台となるのは、中国大陸の約2/3の範囲。

同じ好漢同士で色々なやりとりがある。小さな国家と思ってくれればよい。

キャラクター総数は約360名！

「水滸伝」に登場するキャラクターは約360名。その中には打倒高俅の志を持つものも少なくない。彼らをいかに仲間に取り込むかが大事な要素。

各地に埋もれている無頼漢たちを見つけだそう。

顔パターンも豊富に揃っている。

"傾国の美女"とは彼女みたいな人？

水滸伝の楽しみ方

ねぐらを要塞化せよ！

ここでの「ねぐら」とは根城とする要塞のこと。このねぐらを整備して、富国強兵を目指すのだ。色々な施設を作り上げないと、立派な要塞はできないぞ。

施設は色々

何を作ればいいいか、具体的なアドバイスがもらえる。

中国最高の伝奇小説を完全ゲーム化！

水滸伝

天導一〇八星

中国史ファンに朗報！光栄より人気歴史ＳＬＧがまたまたサターンに移植される。108人の豪傑たちの活躍を描いた本作は、歴史を一般人の視点から眺めた、今までになかったゲームだ。

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度 30%

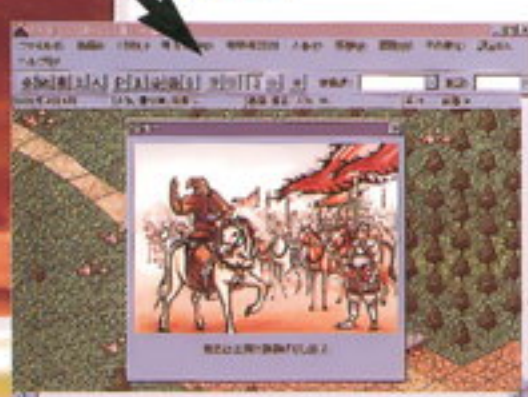
●光栄●1997年12月発売予定●7,800円（予定価格）●戦略級シミュレーション●全年齢推奨

　※このページに掲載している写真はすべてWin95版「水滸伝〜天導一〇八星〜」のものを使用しております。サターン版とは異なりますので、ご了承ください。

全てはリアルタイムで進行する！

刻一刻と変化する状況の見極めが肝心

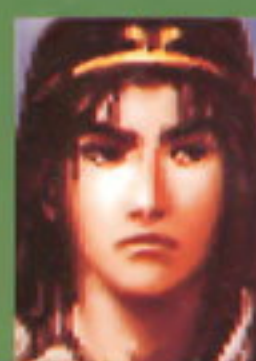
本作は「三国志」や「信長の野望」シリーズと異なり、リアルタイム制を採用している（戦闘シーンのみターン制）。つまり、プレイヤーがねぐら捜しや生産にいそしんでいる間も事態は刻々と変化しているのだ。また、要塞の成長する様子はすべてグラフィックで表示されており、その姿は見ているだけでもけっこう面白い。

▲民衆が志願して兵となることもある。大切に扱おう。

キャラの職種は様々。個性あふれる登場人物

本作に登場する豪傑や無頼漢の職業はいろいろ。無法者や商人、盗賊や小娘など実にバラエティに富んでいる。これら個性溢れるキャラをいかに統率するかはプレイヤーの手腕次第だ。

ねぐらに建設する施設の種類は、キャラの能力次第でかなり変化する。

水滸伝主要メンバー

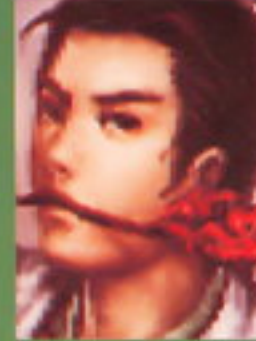
林冲（りんちゅう）高俅の養子に妻を奪われた禁軍の槍棒師範。

武松（ぶしょう）人喰い虎を素手でしとめる偉丈夫。元役人。

董平（とうへい）罠に掛かり、梁山泊に捕らわれる。槍の名人。

扈三娘（こさんじょう）日月二振りの剣の使い手。元は村長の娘。

樊瑞（はんずい）混世魔王とあだ名される怪人。宝剣を使う。

張清（ちょうせい）元は国軍の将軍。石つぶての名人である。

阮小二（げんしょうじ）元は漁師だった水軍の頭領。義賊である。

秦明（しんめい）青州の軍政長官。狼牙棒の使い手である。

開発者インタビュー

子供の頃 作った秘密基地を思い出して

無法者とか医者とか、一般の職業の人が多い

本誌■小説がベースとなっている作品ですよね？

長谷川■中国の伝奇小説「水滸伝」がおおもとです。「三国志」なんかとは、またひと味違った魅力を持つタイトルですね。移植希望もけっこうありまして、サターンでリリースすることになりました。

本誌■「三国志」シリーズとの違う魅力というと？

長谷川■「三国志」では登場人物はみな、将軍とか軍師とか身分が高い人ばかりなんです。でも、「水滸伝」で登場するのは無法者とか医者とか、一般の職業の人が多いのです。だから親近感を持ちやすいと言えるでしょう。

本誌■ゲーム中でも無法者とか、医者といった職業は影響を及ぼすのでしょうか？

長谷川■はい。このゲームでは“ねぐら”と呼ばれる要塞（梁山泊が有名ですが）を作って、実力をつけていくのですが、この要塞に作れる建物に変化が出ます。つまり、ねぐらのメンバーに医者がいないと病院が作れないとか、漁師がいないと漁場ができないとかがあるわけですね。

本誌■プレイヤーにアピールしたい点というと？

長谷川■やはり要塞を作るということですね。人材を使いこなして自分の要塞を大きくしていく、この楽しさが一番の魅力だと思います。ユーザーの皆さんがそれぞれ工夫して最強の要塞を作り上げてみてください。

本誌■お忙しい中、どうもありがとうございました。

制作プロデューサー
長谷川　茂氏
サターン版「水滸伝」を担当するソフトウェア1部課長。
大学教授を連想する穏やかな話し方をするステキなオジサマ。

アルカナ・ストライクスは、サターンの新境地を拓く本格派カードバトルゲームである。巷で人気を博している「MAGIC The Gathering」や「ポケモンカードゲーム」などの魅力がコンシューマーソフトで再現されると考えてほしい。デッキ構築から始まり、群がる敵たちとの熱いバトル、モンスターの成長……。カードゲームの奥深い世界を満喫することができる作品なのである。

●タカラ●12月発売予定●価格未定
●タクティカルカードゲーム

アルカナストライクス ARCANA STRIKES

少年はいつも空を見ていた。
空高く飛ぶ鳥や、ゆっくり形を変えていく雲をいつまでも眺めていた。
　彼は、いつものように市場へ繰り出した。
彼が市場から立ち去ろうとすると、一人の老婆が彼の前に現れた。
彼は老婆の顔を見ようとしたが、深いフードと独特の雰囲気が邪魔をして、見ることができなかった。
「おぬしは、きれいな目をしているな…」
「……これをやろう……」
　老婆に渡されたものは古ぼけたタロットカードだった。
「知っておるか？　カードにはそれぞれ神がいてな……生きておるのじゃ」
「カードの声に、耳を傾けるがよい。さすれば神はお主の願いを聞いて下さるじゃろうて…」
「大事なのは信じること、真っ直ぐに見つめる心じゃよ……」
　そう言うと、夢か幻の様に老婆の姿が消えてしまった。
彼の手にはタロット・カードだけが残されていた。

STO

　6つ世界に別れる「アルカナワールド」で、主人公となるプレイヤーはRPG形式でその国々を渡っていく。各国のさまざまな謎を解きながら、世界に散らばっている"アルカナ・カード"と呼ばれる伝説のカードを入手し、この世界に平和をもたらすことが目的となる。最初、プレイヤーの持つカードは「塔の番人ティタン」からもらった4枚の「マイトカード(魔法カード)」と、最初の"アルカナカード"である「車輪」のカード、そして、集めたカードを構築するデッキだけだが、カードは各国のダンジョンに巣食っているモンスター達との戦闘によって勝ち取ったり、各地の街や村などで買うことができる。またイベントによって入手できるカードなども存在するのだ。

特報 SPECIAL REPORT!!! レッドカンパニーとタカラがサターンで手を組んだ

「タクティカルカードゲーム」カードゲームの
戦略性の奥深さを堪能!

カード総数300種類、
カードコレクション性の追及!

成長し、育て、カスタマイズするモンスターカード、
世界にたった1枚の
オリジナルカードができる楽しみ!

著名なデザイナー陣の描くカード
を入手する喜び!

サウンド制作には
THE ALFEEの高見沢俊彦氏が
業界初参加!

アルカナワールド

超美麗なグラフィックで描かれた幻想的な世界。アルカナ・カードによって守護されているこの世界は、6つの国と中央の巨大な柱で構成されている。その中央の巨大な柱を中心として、それぞれ文化の異なる国が存在している。かつては1つの大陸だったと言われているが、いまではその伝説と言い伝えだけが残っている。

SOL/ソル（超越の属性）

…世界の中央にそびえ立つ巨大な柱…その表面には様々な文様が刻み込まれ、漆黒の鈍い光を放っている謎の柱。最上階には、この世界の頂点に立つカード「超越」があると言われている。

YIN/イン（闇の属性）

いつも闇に包まれており、神秘的で怪しい気配が漂っている国。

GIA/ギア（雷の属性）

薄雲ったスモッグにかすむ街と、機械の軋む音が響く機械の国。

AIR/エア（風の属性）

うっそうと繁る樹海に巨大な木がそそり立つ、生命力に満ち溢れた場所。

FULY/フレイ（火の属性）

国の周りには陽炎の様な巨大な炎が立ちのぼる砂漠の国。

GRAN/グラン（土の属性）

むき出しの切りだった岩山が幾重にも立ち並ぶ険しい場所である。

AGUA/アグア（水の属性）

大小の浮遊する大陸から絶え間なく水が流れてくる、美しく清らかな聖地。

満月がきれいに輝くその夜、彼は老婆にもらったカードを一枚一枚眺めていた。
カードにはいろいろな絵が人物が描かれており、美しく神秘的だった。
少年は、昼間の老婆の言葉が気になっていた。
「カードの声に、耳を傾けるがよい。さすれば神はお主の願いを聞いてくださるじゃろうて……」
だが、いくら耳を澄ましても、カードは話しかけてはくれなかった。
最後の一枚、なにも描かれていないカードがあった。
不思議に思った彼に、どこからともなく老婆の言葉が響いた。
「大事なのは信じる事、真っ直ぐに見つめる心じゃよ……」
その白紙のカードをじっと眺める……。
……なにも描かれていないカードから徐々に光が溢れ出し、まばゆい光が広がり、気が遠くなっていった。
そして少年はカードの世界「アルカナ」へと導かれた。

ゲームの流れ

ワールドエリア	ゲームの舞台となる国々を一望できる画面。カーソルで移動場所を選択して各国へ入る。
エリア画面	選択された各国内を表示する画面。カーソルで街や村、ダンジョンを選択し目的地へ入る。
アプローチ画面	選択された目的地を表示する画面。これから訪れる場所のイメージグラフィックを展開・演出。
フィールド画面 家屋	ここで様々な人々と会話を行い、情報を聞くことができる。また、カードの売買もできる場合がある。
フィールド画面 ダンジョン	冒険シーンの中心を成す画面。3Dにより近いCG表現により今までにない美しい世界が創り出されている。
カードバトル画面	

このゲームに登場するカードは実に300種類にもおよぶ。無限に組み立てられる戦略は、まさにプレイヤーの数だけ存在・変化する。カードには、戦闘中に1回しか使えない強大な威力を持つ伝説の「アルカナカード」、戦闘し勝ち残ることによって成長する「モンスターカード」、強力な魔法を封じ込めた「マイトカード」など、大きく10種類に分類でき、さらにその中には超希少なレアカードも存在するらしい。このカードのイラストは著名なデザイナー陣による完全描き起こしということなので、手に入れる価値があるだろう。カードバトルでは、コレクションの中から24枚を1セットに構築したデッキをプレイヤーが最大3つまで携帯でき、状況に応じて使い分けることができる。本格派カードバトルについて語るには、このスペースでは少なすぎるので、次号以降でもお伝えしていくぞ。

エステル は
サークルデッキ を手に入れた

サウンド、グラフィック、ゲーム制作全てに超一流スタッフが集結して完成した意欲作それが「アルカナ・ストライクス」なのだ!!

豪華絢爛！ 著名イラスト・デザイナー陣

（アイウエオ順）
麻宮騎亜氏
芦田豊雄氏
■本学ヴ氏
草河遊也氏
ことぶきつかさ氏
幡池裕行氏
藤島康介氏
森木靖泰氏
（REDカンパニーより）
青木コブ太氏
明貴美加氏
竹狼秀行氏
辻野寅次郎氏
永田　太氏
水谷謙之介氏

そして、もちろん!
超有名なあの方も参加を…?

サウンド制作には高見沢俊彦氏が!!

歌うのは南青山少女歌劇団の十川貴美子と同団を退団した堀川由里のユニット「Skirt」（スカート）。

オープニング曲とエンディング曲には、あの「THE ALFEE」の高見沢俊彦氏が参加。幻想的な「アルカナ・ストライクス」の世界を、サウンド面から夢と感動を演出し、盛り上げていく!

キャラクター大紹介 第7回

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

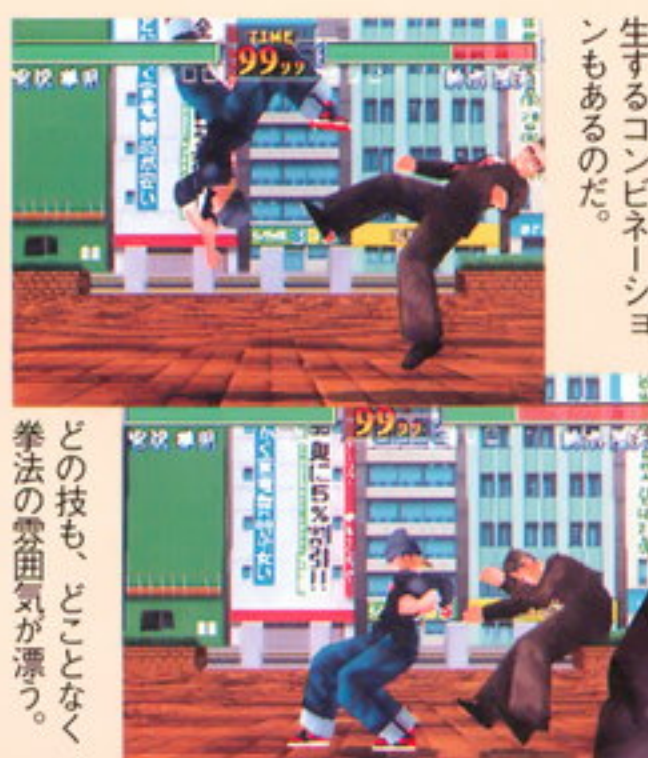
- ●10月2日発売
- ●5800円
- ●3D対戦格闘
- ●全年齢推奨
- ●2人対戦プレイあり

キャラクター紹介を続けて、すでにもう7人目。今回は「拳法マニア」、「ケイのおっかけ」という特異な設定を持つ、拳児の詳細について紹介いくぞ。

～宮沢拳児編～

拳法マニアという設定通り、拳児の使う技にはそれらしいものが多い。ちなみに、技モーションはブルース・リーのものを参考にしており、「わかる人にはわかる」技なんてものも存在するぞ。また、非常に扱いやすいキャラクターで、コンビネーション技の豊富さが大きな魅力。手数と素早さで押せ、空中コンボも豊富。一発のダメージも大きいという万能キャラだ。

サマーソルトキック。着地後、様々な技に派生するコンビネーションもあるのだ。

どの技も、どことなく拳法の雰囲気が漂う。

鉄人コメント

彼の技モーションは、ブルースリーのものを参考にして作りました。「うなる竜の拳」などは、見てもらえばわかると思いますよ。拳児は完成度が高く、キャラクターとしても非常に扱いやすいです。初心者には特にオススメですね。

俺の拳法はブルースリー仕込みだぜ!

開発初期は、現在のチーマー風の格好ではなく、太った体型で地味なキャラだったらしい。

CHARACTOR'S STORY

真心学園3年生。ケイに憧れ、気を引こうと身だしなみに気をつける毎日。日々、ケイの"おっかけ"をしているが、相手にされる様子はなく、そのことに少々不満を覚え始めているようだった。

以前、一度ケイの後を付けて家の場所を知ろうとしたが、駅前のバーの前で見失ってしまったのだった……。

気になる固有技をチェック!

実際の拳法を参考にして作られた拳児の技モーション。今回は、その中から特に目立つ技をピックアップしたぞ。

固有技 うなる竜の拳 ←→P

いわゆる裏拳。相手のほうを見ずに技を繰り出す。腕を震わせて余韻に浸るのが印象的だ。

固有技 二連脚 →→KK

飛び上がると同時に、2段の蹴り技を繰り出す。スキは多いが、ヒットすれば威力は大きい。

固有技 ドラゴンへの道（走り中） K

相手に向かってダッシュし、勢いに乗った飛び蹴りを出す。立ちガード不能の強上段攻撃だ。

固有技 竜尾脚 ←P+G

相手の頭を抱え込み、踵で顔面蹴る投げ技。この技も有名なので、わかる人が見れば……。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

タンス男は珍しく描くのに苦労しなかったキャラなんです。色的には普通の木目ですし、いつも自分の家の中にいるので動きの種類も少ないし、タンスですから生身の生き物のように柔らかい動きをつけなくていいので多関節処理も楽でした。珍しいものを持っているせいか、とても口が固い。さて「口の固いタンス」とはどういうこと？　そして彼のチャームポイントはやはりシルクハット。皆さんシルクハットを買って、家のタンスの上に置いてください（ただし桐の和ダンスは不可）。まあ、私は遠慮しますけど……。　（ギブロ・江川圭一）

タンス男 風

タンス男だけあって、いつも胸に秘めるモノを欲している。彼はいつも胸の中に何か入っていないと死んでしまうのだ。でも、胸に何かが納められていればＯＫなのではなく、ぜひ納めたいモノと絶対納めたくないモノがあるらしい。このこだわりは彼の命に影響するのだが、それでもこだわりを持っている彼の美意識には好感が持てる。というわけで、彼の前で不注意にアイテムを出すと、納められてしまうかもしれないのでご注意。不思議な住人が多い七ツ風の島であるが、彼はとりわけ風変わりな住人。もしかして「タンス女」もいるのだろうか？

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

すっかりおなじみとなったこの連載。読者諸君も「七ツ風の島物語」に流れる雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。この連載を通じ、さまざまなキャラクターやグラフィックなどで雨宮慶太の世界観をさらに味わってほしい。

今、冒険の旅へ…君と出会

出会いの数だけ、愛があるよ。

この秋、超大作恋愛ロールプレイングゲームが

SEGA SATURN

HELLO!! CAPCOM Vol.36

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

リニューアル第1号です。なんとビックリ投稿メインになりました。楽しいハガキで、楽しいハロカプを作っていきましょう。

OVA ヴァンパイア ハンター

見逃せないぞ！

人気のヴァンパイアシリーズはアニメでも絶好調。闇の狩人、ドノヴァンを中心にダークストーカー達の闘いや生き様を描いたOVA。現在2巻までが好評発売中だ。ゲームを忠実に再現した闘い、美しいアニメーションとファンなら必ず満足できる内容だ。見ていない人は今すぐショップへ急げ！

サウンドトラックも発売中

OAVの中でダークストーカーたちの闘いを盛り上げる、ハイクオリティな音楽CD。全21曲収録 3,059円(税込み)

ビデオ LD

Vol.1/Vol.2 好評発売中
Vol.3 97年10月24日発売予定
Vol.4 98年1月23日発売予定

もじ文字しないで

カプコンに対する要望、感想などを取り上げる新コーナー。今回はストコレに関する要望などなど。

システムが複雑でついていけないし、アーケードのスティック等が苦手で、アーケードゲームは「スパⅡX」までが限界でした。でも家庭用としては今後もプレイしていきたいので、「ストコレ」はアーケードの忠実な移植を望みます。家庭でアーケードの雰囲気を味わいたいですね。（広島県／名作のストⅡ）

●スパⅡXの時代にゲーセンで感じたあの熱気を家庭でも味わえたらイイネ。

ストコレに入る3つ目のゲームは、どんなに名前を変えても、やっぱり「ストゼロ」シリーズっすよね。家庭用オリジナルのゲームが入ると期待してたのに。（東京都／新田LAN）

●う～ん確かにオリジナルゲームも良かったかも。やっぱり格ゲーを最初から1本作るのは大変なんだと納得しようね。

ストコレですが、この際、某任天のマ○オコレクションみたいに初代から全部入れてくれれば、昔からの格闘ゲームファンにももっと喜ばれたと思うんですが。（千葉県／樺木大介ほか）

●みんな欲張りだなあ。でもそれ賛成！

カプコン人気キャラクターランキング

さーてランキング第1回はこんな感じになりました。複数票OKなので、自分のお気に入りキャラにどんどん投票してね。

順位	キャラクター	票数
1	フェリシア	16
2	バレッタ	11
2	拳	11
4	春麗	11
5	ドノヴァン	8
5	パニッシャー	8
7	ロックマン	6
7	船水さん	6
9	さくら・アナカリス	4
9	マジックユーザー・ダン	4
9	アーサー	4

福島県／浮之介
虹色人気投票でトップだったサキちゃん。カプコンキャラ全体ではどこまでいけるかな？

大プッシュの部屋

夏休みも終わり、ゲームでダラダラ遊ぶ日々ともおさらば。暑中見舞いをくれた人ありがとう。でも編集部はクーラーの効きすぎでシベリア状態。

岡山県／スカロブルー
時季ネタですね。アクの強い三人衆に囲まれてさすがのダンも押され気味？

東京都／ジャギ
CGで、ていねいに描かれたキュービー。後ろの2匹もカワイイ！

群馬県／ふじさき
虹色キャラ集合。どのコもカワイく微笑んでいる中、後ろの2人は……。

神奈川県／桜桃梅季
クールな雰囲気の絵美さん。小麦色の肌がGOOD。

千葉県／S.S.
フェリシアって女の子にとっても人気あるよね。

大阪府／鱈のるん
闘いの気迫が感じられる春麗。やっぱり格闘ゲーム・イイ女は彼女に決まりかな？

愛知県／本樫義人
硬派なXシリーズにもついに女性キャラ登場。ゼロとの関係はどうなったのかな。

神奈川県／千石ぶー
なんだかんだ言ってもジェダ様はカッコいい。学ランもどきに、あの顔色の悪さ。ステキ！

ランキングに投票よろしく！

さてリニューアル1号目でしたが、まだまだハロカプは助走し始めたばかり。みんなの投稿でエンジンを上げていくので、みんなオラにハガキを分けてくれ！ってな調子で楽しい投稿待ってます。イラストは「大プッシュ」、文章は「もじ文字」まで。ランキング投票も忘れずに。

Vol.37 投稿者プレゼント

次号VOL.37のプレゼントはカプコン社内で好評のメモ帳。下のイラスト誰なんでしょうね（笑）。かなりレアものです。3名様に。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン大阪開発ビル取材8/19の巻

移植人 三並プロデューサーに聞く!

「マーヴル・スーパーヒーローズ」「ストコレ」そして「X-MEN vs.～」と、立て続けにサターンタイトルを出し続ける、カプコンきっての色男・三並氏が今回はメインで登場だ!

編集部：いまさらではありますが、簡単に自己紹介などをお願いします。
三並：カプコンに入社直後から1年くらいはキャラクターデザインをやっていました。次に企画に回って、最初に少しアーケードをやったんですが、コンシューマーに変わって。ファミコン、スーパーファミコン、メガドライブ……、もう9年にもなりますね。去年から開発の形態が変わって、アーケードもコンシューマーも同じように動くようになったんですが、僕は相変わらずコンシューマーだけやっていますね。
編集部：最初に関わったゲームは?
三並：あまり言いたくないんですけどね……（笑）。ファミコンの「マルサの女」なんです。その後は「魔界村」シリーズです。
編集部：毎日の仕事をもう少し詳しく教えていただけますか?
三並：外部スタッフとのプロジェクトも多いので、彼らと……遊んでいる（笑）。楽しいですよ。
船水：仕事そっちのけでお姉ちゃんと遊んでます（お約束の船水氏のツッコミ）。
三並：仕事をバリバリやって、遊びもバリバリやる主義ですから。
船水：実は、バリバリ遊んで、仕事ちょびっと。
三並：……という感じらしいです（笑）。
編集部：お姉ちゃんといえば、プライベートライフも充実しているとか。

開発本部第三制作部長兼プロデューサー
三並 達也

「4メガRAMカートリッジ買ってください。持ってない人はサターンユーザーと認めません（笑）」

三並：プライベートなんてないですよ。船水に酷使されてますから。
船水：日々お姉ちゃんの所を転々としてますよ。
三並：してませんよ（笑）。
編集部：野望とかありますか？
三並：特にないです。休み欲しい、くらいかな。
船水：休んでお姉ちゃんと南の島でリゾートです。
三並：なんでそうなるの（笑）。野望というほどではないけど、希望としては、船水と同じ車が欲しいですねぇ。
船水：おいおい（笑）。

発見!! 昔の三並さん

今をさること3年ほど前の氏。可愛い!

3年前に姉妹誌ザ・プレのインタビューに登場したときの氏。ヒゲを生やしたのは、年相応に見せたいからで、「若く見られるのがイヤなんですよ」とのこと。若く見られると困ることがあるのだろうか……。

移植希望ランキング

たくさんのハガキが寄せられた移植希望ランキングは、これにてひとまず終了。ハガキはすべてカプコンさんに渡しておいたぞ。この中からウレシイ移植決定があるのはどのゲームか、ランキングは終わっても、希望はどんどん寄せてくれ!

順位	タイトル名	票数	順位	タイトル名	票数
1	エイリアンVS.プレデター	68	16	ウォーザード	8
2	カプコンワールド	29	16	ガンスモーク	8
3	パニッシャー	27	16	USネイビー	8
4	19XXシリーズ	25	19	トップシークレット	5
5	パワードギア	24	19	ストリートファイターEX	5
5	戦場の狼シリーズ	24	19	エリア88	5
7	魔界村シリーズ	22	19	バトルサーキット	5
7	マッスルボマーシリーズ	22	19	バース	5
9	エグゼドエグゼス	18	24	ロックマン・ザ・パワーファイターズ	4
10	ぷにっきいず	16	25	ブレス オブ ファイア	3
11	ストリートファイターIII	14	25	ナイツ オブ ザ ラウンド	3
12	ストライダー飛竜	13	27	Quiz＆ドラゴンズ	2
12	キャプテンコマンドー	13	27	マジックソード	2
14	ファイナルファイト	12	29	スウィートホーム	1
15	ロストワールド	11	29	ヒットラーの復活	1

福島県 南斗ボム

愛知県 本樫義人

大阪府 柏木直幸

限定版にこれつけてランキング

こちらもいろんなアイディアをありがとうございました。斬新なアイディアが浮かんだら、送ってくださーい!

順位	タイトル名	票数
1	DXシークレットファイル	94
2	おまけCD	68
3	パワーメモリー用シール	40
4	SDフィギュア	35
5	小説	27
6	タロット&トランプカード	21
7	トレーディングカード	16
8	フィギュア関係	14
8	インストカード	14
8	キーホルダー	14
11	タペストリー	9
12	VIDEO	7
12	カレンダー	7
14	CDキャリングケース	3
15	アイロンプリント	2

「MSH VS.～」隠しネタ裏話、

4メガRAMカートリッジの威力にアーケードチームも驚愕!

編集部：では最近、三並さんが手がけられたソフトについて各々コメントなどをお願いします。
三並：「マーヴル・スーパーヒーローズ」(以後MSH)は正直、もう少し作り込みが出来なかったと。サターン版に関しては、アーケードの要素をすべて入れらて良かったですけど。発売まで時間がかかりすぎたのは反省しています。その代わりというわけではないですが、「X-MEN VS.～」は、あまり間を置かずに出しますよ。
編集部：ストコレは?
船水：最近アーケードで「スパⅡX」の人気が再燃してるんで、ちょうどいいかな。
三並：スパⅡとスパⅡXは、もうまんま移植してますけど、ZERO2'にはキャラを1体追加しちゃいました。
編集部：これは次々号のサタマガの記事必見のアレですね。
三並：はい。ぜひ売れてほしいですね。
編集部：で、「X-MEN VS.～」は?
三並：むちゃむちゃ読み込み速いです!
船水：これからはなんでも4MRAMカートリッジ対応にすべきでは、と思いました。
三並：ショートカットモードはいらないかもしれませんね。
船水：CPU戦だと2キャラ読み込むのに約6、7秒くらいかな。プログラムもスゴイんだと思いますが。4MRAMカートリッジは絶対買いです。自分たちもビックリしてるくらいですから。
三並：4MRAMカートリッジ単品はセガさんが販売するので、わかりませんが、X-MEN VS.との同梱で7,800円で販売したいと考えています。
同梱で買っておかないと、すぐなくなるかもしれませんよ。
船水：1人4本買いましょう(笑)。製品版プレゼントという形で何か企画を考えたいです。
編集部：あと「ダンジョンズ＆ドラゴンズ※」コレクションですが。
三並：アーケードコンプリートという形で出します。4メガRAMカートリッジに対応するのは「シャドー オーバー ミスタラ」のほうだけです。RAMなしでも動くようにはしたいんですが、かなり差が出ますんで、やっぱり持っていてほしいですね。
船水：もちろんオリジナル要素はバンバン入るんですよね?
三並：え?(笑)
船水：「D&D※」は絶対なくちゃ。新魔法とか新キャラとか新ステージとか。
三並：一応ネタは考えていますが、その辺は要検討ということで……。

みなさんご応募ありがとうございました

編集部：それでは、ハロカプで募集していたサターン版セイヴァーに入れてほしい要素について、コメントなどをお願いします。
船水：「アクセススピードを速くしてほしい」は、現時点ではものすごく速いで

開発本部第一制作部アーケードグループ
冨田 篤
「ロボネーションのライブ最高でした!」

シェーキー秋友のアメコミ大往生 VOL.2

キャプテン・アメリカ CAPTAIN AMERICA

アメコミのヒーローは、伝統的にハデなタイツを着てることが多いもんですが、カプコンでゲーム化されたマーヴルキャラクターの中でも、たぶん一番ハデなのがキャプテン・アメリカでしょう。星条旗をデザイン化した赤白青のコスチュームに、額のAの字。この、あまりにも強烈なセンスにあきれて、キャップを避けてる人もいるかと思います。でも本人は、それなりの覚悟というか気概があって、あのハデな服を着てるんですよ。

キャプテン・アメリカことスティーブ・ロジャースは、戦前の1920年代に生まれました。40年ごろ、彼はナチスの悪行を阻むべくアメリカ陸軍に志願しますが、虚弱体質で失格。しかし熱意を認められ、新開発の血清を注射されることで、潜在能力を完全に引き出され、理想的な肉体を得ました。スティーブは、星条旗ガラのコスチュームと盾を与えられ、自由のシンボル、キャプテン・アメリカと名乗って第二次世界大戦を戦います。少なくともこの時点では、アメリカ人の誰もが星条旗の理想を信じていました。

ところが終戦の直前になって、ドイツの対米攻撃ミサイルを破壊する任務で、キャプテンは北氷洋に墜落しました。しかし彼は仮死状態で生き続け、戦後になって復活します。世間は英雄の生還を歓迎しますが、そこはもう、彼が知っているアメリカではありませんでした。人々は利己的になり、人種問題は表面化し、ドラッグが蔓延して、企業犯罪が横行する、ドロドロの社会です。あげくの果てに、政府内部に悪の手が伸び、キャップと対立する事件すら起こりました。けれど、だからこそスティーブは、キャプテン・アメリカとして戦い続けます。社会や政府が病んでいるからこそ、人々の心に眠る理想を呼び覚ますために。国家体制の体現者ではなく、正義を追い続ける人間の代表になるために。彼のコスチュームは、過去の夢を懐かしむための道具ではありません。未来に夢を実現する、という決意の表明なのです。そうと知ったうえで見れば、彼が正面切って並べ立てるキレイゴトの数々も、決して恥ずかしくはないでしょ

今回のオススメ参考書

キャプテン・アメリカの詳しい紹介は、小学館プロから出ている雑誌「マーヴルクロス」10号を、活躍は15～17号を読んでみてください。

アーケード新作そしてコンシューマーオリジナル作品 Big情報続々!!

開発本部副本部長兼第一制作部長

船水紀孝氏

「ポケモンは飽きました…。今はウチのポケットファイターです」

す。「豪鬼を出してほしい」……絶対出しません（笑）。「超スローモードのウオッチモードを入れてください」は、出来ます。入れますかね。
三並：それは、トレーニングモードと共に、前向きに検討しましょう。
編集部：あとは、移植希望ランキングと限定版にコレつけてランキングについてもお願いします。
三並：エリプレとかパニッシャーは版権問題でかなり難しいんですよ。僕はやりたいんで、諦めずに頑張ってみます。どちらのランキングも毎回読んで参考にさせていただいていました。本当にありがとうございました。

西村キヌ&冨田篤姉弟参加の サターンオリジナルゲーム進行中

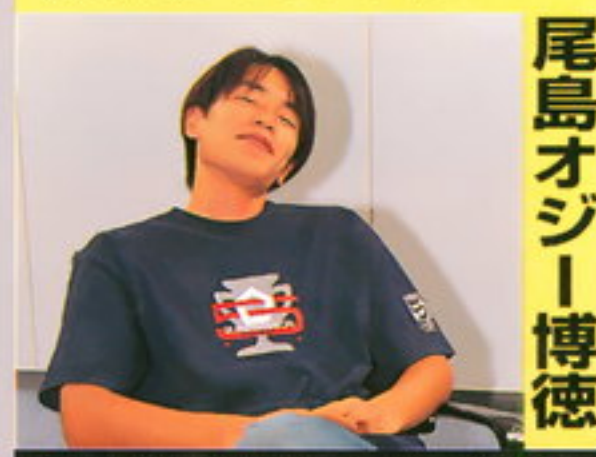
編集部：三並さんは移植ものが多いみたいですが、他になにかありませんか？
三並：実は今、冨田と一緒に仕事してるんですよ。今までは影でコソコソやってたんですけど、ちゃんとやれってことで。
船水：そのチームには西村キヌがいるんですけどね、冨田がいつのまにか手伝いをしてたんですよ。
三並：バンバン企画を挙げてくるな、西村は、と思っていたら、実はそれは弟が書いていたという（笑）。で、そのチームで、コンシューマーでしか出来ないオリジナルものを作りますんで、楽しみにしていてください。

日焼けさくらは、通称コギャルカラー

編集部：オリジナルゲームのことはまたの機会にということで、「MSH VS.～」の隠し要素について、冨田さんお願いします。
冨田：日焼けしたさくら……コギャルカラーとも呼ばれているんですが、あれは僕がムリを言って作ってもらいました（笑）。殺意のリュウとかはありきたりなんで、意外なことをしようと思って。
編集部：メカザンギは？
冨田：本当は「X-MEN VS.～」で入れたかったんです、今回入って嬉しかった。
船水：僕は本当にやるとは思っていたけど、あんなにバッチリ作るとはねぇ。
冨田：マーヴルのキャラは、チェックが厳しいのであまりいろいろ出来なかったんですよ。で、メフィストというブラックハートの父親を出したり、USエージェントを出したりとか。でもモンスター系のキャラはマーヴル側もあまり厳しく言わないんですよ。
船水：ウチのゲームでメジャーになったキャラもいますよ。シュマゴラスはアメコミ好きの人でも知らなかったりしますからね。（注：マーヴルX（小学館プロダクション）によると、長いマーヴルの歴史の中でも2カットしか出ていないとか）

AMショーでは 新作目白押し

編集部：では最後に9月18日から21日まで行われるAMショーの出展作品を教えてください。
船水：まず、ストⅢの続編「ストリートファイターⅢ セカンドインパクト ジャイアントアタック」。それと、以前紹介した「ポケットファイター」が出ます。あと、PS基板ですが、3Dポリゴンの対戦格闘「私立ジャスティス学園」。これは出版社のロゴとか所々に入ってますね。
編集部：はい。ウチもソフトバンクのロゴとザ・プレ編集長の顔写真を入れて頂いていますので、ぜひ見て頂きたいです。

取材終了後の一コマ…

開発本部パブリシティチーム
尾島オジー博徳

「TGSは僕もカプコンブースにいます。気軽に遊びに来てね」

疲れ果てているオジー。大物が出ると発言のチェックで疲労が激しいとか。しかし見た目はずいぶん偉そう。

Bigなチャンスをモノにしろ!

サターンオリジナルRPG企画募集

すでに続々応募が届いているこの企画。でも、渡すのは最後にみんなまとめてだから、あせらないでじっくり書いてきてください。

応募要項

応募内容は自由だが、できる限り内容は絞ること。ボリュームは原稿用紙2枚くらいまで（800字前後）で、フロッピーやMOは不可。イラストは2点まで。この量を大きくオーバーしたり、一人で何通にも分けて送ると、受付けしない場合があります。質問事項などは、往復ハガキでサタマガまで。また、応募作品の権利はカプコンのものとなります。発表は12月上旬発売のサタマガ誌上予定。
あて先
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ハロカプ　RPG」係

締切 10月13日 消印有効

ワンポイントアドバイス For CAPCOM

ハロカプ読者の皆さん、ごぶさたです。ある日仕事も適当にサタマガを読んでいると、この企画があり、中身を初めて知ったんです。しかも自分の写真まで入ってんじゃん！ おいおい！ どーすんべー、たけちゃん！ さて。企画というものはとかく自己満足になりがち。そんな時には誰かに見てもらうのが良いかも。結構、自分の力作をバカにしてくれて、でも勉強になるでしょう。ただ、しょせんは他人。かなりいい加減にあしらわれたりしますので、参考程度が良いのかも。個人的にはキョーレツなアイディアが楽しみです。わらかしてください。

開発本部 第4制作部 プロデューサー
竹下 博信

セイヴァー基板&筐体プレゼント

いきなり超豪華なプレゼント、そのうえあの安田氏をはじめとするデザインチームの方々が審査員。ファンにはたまらんっすね。

みなさんこんにちは、安田です。みんなが「ヴァンパイア セイヴァー」のイラストを描いてくれるっていうからスゲー、スゲー、楽しみです。ではさようなら。

開発本部
安田 朗
デザインチーム一同

応募要項

「ヴァンパイア セイヴァー」のキャラクターのイラストを描いてください。1キャラでもオールキャラでも、紙に描いても、CGでもなんでもOK。工夫とアイディアのあふれた作品を募集します。ただし、審査員と持っていくサタマガスタッフのことを考えて、あまり迷惑にならないものを。庭石に描くとか、襖絵とかは控えよう（描かないって……）。
あて先
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ハロカプ　ビバ！　セイヴァー」係

締切 9月29日 消印有効

ゆけい、試作改造人間メカザンギエフよ！
実戦テストだ！！

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

隠し要素大公開！

今ゲーセンを賑わしているカプコンの格闘ゲームといったら、このマーヴルコミックのヒーローたちと格闘ゲーム界のヒーローたちが入り乱れて闘う人気シリーズの第２弾、MSH VS. STREET FIGHTERだろう。今回は発売されて間もない、このゲームの隠し要素を早くも大公開しちゃうぞ。目に焼き付けたら、さっそくゲーセンで試してみよう!!

隠しキャラの使い方

隠しキャラは弱P＋強Pで１Pカラー、弱K＋強K で２Pカラーになるぞ。

日焼けしたサクラ
①カーソルを「ハルク」に合わせる
②レバーを→にしてスタートボタンを３秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン＋強P(K)ボタン

USエージェント
①カーソルを「ベガ」に合わせる
②レバーを↑にしてスタートボタンを3秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン＋強P(K)ボタン

シャドウ（ナッシュ）
①カーソルを「ダルシム」に合わせる
②レバーを↑にしてスタートボタンを３秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン＋強P(K)ボタン

メフィスト
①カーソルを「オメガレッド」に合わせる
②レバーを↓にしてスタートボタンを3秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン+強P(K)ボタン

メカザンギエフ
①カーソルを「ブラックハート」に合わせる
②レバーを←にしてスタートボタンを3秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン＋強P(K)ボタン

アーマースパイダーマン
①カーソルを「スパイダーマン」に合わせる
②レバーを↓にしてスタートボタンを３秒以上押す
③②を維持しながら弱P(K)ボタン＋強P(K)ボタン

インストラクションカードにのっていない必殺技

隠し必殺技も少しあるようだ。ほとんどはわかったと思うけど、ダンの漢道だけはわかりにくかったかもね。

キャラ / 技	コマンド
リュウ 真・昇龍拳	→↓↘+PP
ケン 疾風迅雷脚	↓↙←+KK
チュンリー 零式気功掌	→+強P
ダルシム 浮遊術	↓↙←+K
ダン 漢道(LV.3)	強P、弱K、←、弱P、弱P
豪鬼 瞬獄殺(LV.3)	弱P、弱P、→、弱K、強P
サイクロップス ラビットパンチ	←ため→+P
ウルヴァリン 踏みつけ	ジャンプ中↓+強K
バーサーカーチャージ (スピードアップ)	↓↙←+PP

隠しキャラ乱入条件

隠しキャラはCPU戦で乱入もしてくる。その条件がこれだ!!

固定条件 ①最初からプレイする（乱入で始めてはダメ）。②コンティニューしない。③選んだキャラクターが２人とも生き残っている（勝利してもパートナーがOUTになっていたらダメ）。

メカザンギエフ
①②③＋④全ての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち2回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュを決める。

日焼けしたサクラ
①②③＋④全ての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち4回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュを決める。

シャドウ
①②③＋④すべての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち4回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュを決める。⑤すべての試合でファーストアタックを取る。⑥毎試合ごとに先発キャラをチェンジする。

その他の隠し要素

隠しキャラ、隠し必殺技以外の隠し要素をここでまとめて紹介していくぞ。

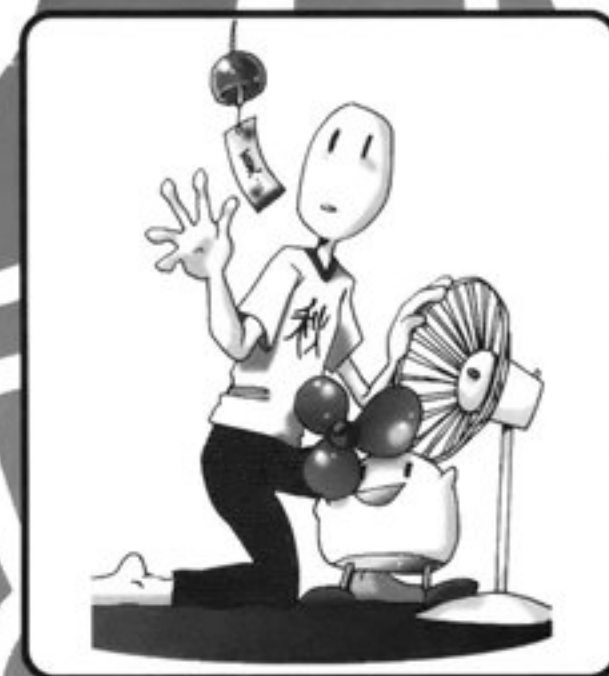
（憲磨呂4段ジャンプモード）憲磨呂を選び、VS画面からREADY FIGHTするまで、弱K、中P、強Kを押したままにして登場させる。（ダン隠し登場シーン）ダンを最初に選び、先発させる。VS画面からREADY FIGHTするまで、弱Pを押したままにする。（さくら勝利ポーズセレクト）勝利したらWINデモに入る前にボタンのどれかを押したままにする。弱P…笑顔で手を上げると桜吹雪が舞う。中P…気合いを入れる①。スニーカーが飛んでいくバージョン。※靴脱ぎのポーズになった時にすばやくレバーを↑↓と入力して成功するとスニーカーが相手に当たる。強P…気合いを入れる②。スニーカーが脱げないバージョン。弱K…さくらダンスをする。中K…こんなとこだねのポーズ。強K…さくらを基準に向いている方向の画面範囲が広い場合は、さくらダンスをする。さくらを基準に背中方向の画面範囲が広い場合は、友達のケイちゃんが登場。駆け寄ってきて転倒する。

知ってた？

隠し要素というわけではないが、キャラクターの先発は自由に交代できる。やり方は簡単、VS画面中にパンチボタン３つ同時に押し続けるだけ。後に選んだキャラクターが先発となり、交代できるのだ。

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

さて、秋風も吹き涼しい日々が……って、まだまだ残暑きびしいですよ箱崎は。リニューアルの嵐は去ったけど、9月といえばいろいろな展示会が目白押し!! 今週末は東京ゲームショウにいく人も多いかな？ レポートなんかも待ってるよ！

●はじめてこの本を買いました。290円でページが多くて。いつもは某メーカーの300円の本を買っていました。でも僕はSS派なのでこっちも買うことにします。

（福岡県／Dの食欲）

――初めて買ったということは、投稿も初めてなのね。お買い求めやすくなりましたので、浮いた料金で投稿もひとつヨロシク(笑)。

●大丈夫だよ。応募者全員サービスオリジナルテレカで普通に毎号買ってたら応募券が１枚あまることなんて全然気にしてないから……。

（愛知県／パントライン）

――ものすごく気になってるでしょ。「毎号普通に買わなかった」人にあまった応募券はあげてみるとか……。

●ひとつ聞いてもいいですか？ あなたは誰なのですか？ 名前がわかりません。「……さん」と呼べばいいのですか？

（愛媛県／海の魔王）

――というおハガキをいただきました。この「誰」というのはいわゆるこのコーナーのことなのかな？ 掲示板に人格はございませんので「誰」がハガキを選んでいるのかということなら、それはやっぱり運命の神様でしょう。でも入力しているのはただの人。1.5人力くらい(当社比)。

●だっ誰だぁぁぁぁ!! 今回のパーソナリティーは誰なんだーぁぁぁ！ 名を名乗れぇぇぇぇ!! 泣くぞぉ!!

（和歌山県／ガネーシャ）

――泣かんでくれ。同じようなご意見ですね。ま、この掲示板に関しては公園管理人てとこですかね。とりあえず管理人さんとでも呼んで。と、カタがついた(のか？)ところで次へ。

●私の家の倉庫は、家電製品が一切置かれていません。しかし、その立地条件からすごく静かで、休日や友人が来たときなどよくこもります。この前なんとはなしに温度計を置いてみたら余裕で40℃を超えていました。ちなみに我が家ではこの倉庫にこもることを「修行」と呼んでいます。

（和歌山県／うの助）

――うーん、つまり冷房装置があれば快適なのか？ それとも電気自体が通っていないのか？ じゃあ特別に君にはポイントの代わりに特製うちわを送るよ。友達の分もね(マジ)。

●現在使用していいる初期のVサターンは初号機って呼んでるんだけど、新しく我が家に来た白サターンを素直に弐号機と呼ぶべきか、その色から量産型と呼ぶべきか、他に名前を考えるか……。なんかいい名前ないっスかね？ 募集。

――「シロ」じゃダメ？やっぱり……。

●Vol.27に載っていた「東京都・瀬死之鯉」さんの格闘4コママンガ、とってもよかったです。大ファンになってしまいました。趣味で描かれているのでしょうか？ 個人で本など出していたら、ぜーったい読みたいです。なにかわかること教えて!!

（大阪府／平田英子）

――「瀬死之鯉さんのコミックが読めるのはサタマガだけ！」かどうかはともかく、熱いメッセージが届いております。心当たりの方は至急情報をお寄せくださいませ。

●この前、夜10時からハガキを書こうとして、ネタが浮かばなくてボーッとしていたら朝日が窓から入ってきて、久しぶりに心の奥から「朝だ」と思ったっす。

（福島県／ゲー天と弓使い）

――いつの話か知らんが、君は6時間以上そんなくだらんことで時間を潰したのかっ!!……ありがとう。

●はじめまして。わたしは彼女のところに転がり込んで同棲している果報者です。サターンも持ち込んでいるのですが、以前はもしも別れたら「そうしたらプレステを買う」と言っていたのに、『サクラ大戦』でともに涙を流してからは「別れてもサターン」ともうしております。『サクラ大戦』は真のキラーソフトなのか!? 私は『電脳戦機バーチャロン』こそキラーと思っているのですが……。別れたときの話をできる今が華？

（東京都／五代研二）

――なんにしても、ノロケのハガキなのかねこれは!? サターンとともに末永くお幸せにねっ！

●なにぃ!? CGポートレートが100円?98円?50円!!!? きぃ～私は某文真堂書店でリオンを1,150円で買ったんだぞ!! でも次の日には彼は300円になっていたけど……。でも、愛があるからいいのよ。

――そのとおり!! 愛があれば値段なんて関係ないのよーっ!!

と、今週もお送りしました当コーナーでは、現在右上カットの愛称を大募集中。いい名前がもらえたら即時発表しちゃうよん。秋の夜長に愛の投稿ハガキを、ガンガンちょーだい♥

東京都／川田光一

正直にもうしますと、黒インクでなくて墨汁でも大丈夫です。え？やっぱ黒いって!?

埼玉県／えびすやま

たくさんハガキいただきましてうれしいんだね。やっぱZOOMといえばネコですかね。

神奈川県／猫文鳥

価格も安くなったことだし、せめてこの中の1人でも買ってくれることを祈る……。

和歌山県／うの助

つうことで、新コーナー「無限コママンガ」開催。とりあえず連載が続くことを希望。

COMIC PLAZA

東京都・つよいロボ

昔のガンダム映画のタイトルは、キミ風に解釈すると「寺へ…」になりますか？

群馬県・ふじさき

ストローでお茶飲むとメチャクチャ熱くて舌ヤケドすんぞ。（幼小の頃体験済）

東京都・キャシー中島

長いよなぁ、このマンガ。月マガもルナ先生とかの時代に比べると変わったよねｪ。

東京都・小村一人

ウルフファング？　違うか。ネタのわからん自分に未来はないかも…ゴメン。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ、みんなぁ、罪犯してるぅ？（笑）そこのボクもワタシも、心の奥底で何かヤマシイことってナイかしら？　さァ思い切って告白しましょ♡全国の読者ちゃんと共に、お姉さんが話を聞いてア・ゲ・ル♡今すぐＬＰ内「どきどき♡懺悔室」までおハガキ頂戴。待ってるわよ♡

☆何年か前、友達とゲーセンで「ウィングウォー」にハマりまくっていた当時「これメガドラで出るらしいぞ」と、その友達にメガドラ＆32Ｘを買わせました。だけど実はこの時「ウィングウォー」の発売中止が決まってまして…すまーん、メガドラ普及させたかったんだよー。でも、これに関してはセガにも懺悔してもらいたいっす！

（東京都　村ちゃんピッキー）

キミのメガドラ魂もよ〜くわかるだけに、誰が悪いのかわからなくなってきたわネ…過ぎたことはさっさと忘れて、これからもセガファンやめちゃイヤよ。お姉さんのお願い♡

☆あはははははは。私も懺悔します。2年前、弟が苦労して買ったサターンを「ちょっと貸して」の一言で、今の今までずっと自分の物にしていました。最近じゃ弟の方に「ちょっと貸して」と言われます。更に、それを壊したのも私です。もう2、3回修理に出してます。弟よ、私が働くようになってサターン買うまでたまごっちのパクリでがまんしてくれ。

（岩手県　沖田へばる）

そんなアナタは中学生。働くようになって自分でサターン買う頃…って、とっくに次世代機なんじゃない？　そんなワケで、働くようになったら弟さんの分もセガの次世代機買ってあげましょうネ。その頃たまごっちは…どうなってるのかしらね？

☆俺の最大のざんげ。ソニックジャムをプレイする時「このコインがねェ…」そう、私はいまだにソニックのリングをコインと言ってしまいます。極刑ですか？

（福島県　南斗ボム）

イヤン、極刑よ極刑。文句ナシに極刑。これからはマ〇オのイカ（ゲッソー）のことをナイツと呼びなさい。他キャラも準ずる名前で，命令。

企画屋バーチャん
Kikakuya Virtuan

●遠足前日

幼児教育ソフト「遠足」に先駆けて発売される特別限定ソフト。本編の方はごく普通の幼児向けゲームだが、こちらはややクセ者である。おやつは500円までと決められた額の中で、どれだけ要領よくおやつが買えるかを友達と競うゲームである。もちろん消費税も計算に入れなければならない。スーパーは安売りが多いが、おまけはしてくれない。逆に駄菓子屋は定価販売だが、少々お金が足りなくても許してもらえたりする。という風におやつを買う店までも考えなければならない。さらに「バナナはおやつに入らない」という鉄則を応用して、どれだけおやつをデザートに見立てられるかが、このゲームでの決め手となる。

（大阪府　ＧＵＹ神）

居たよなぁ、タッパにポテチ詰めて弁当のフリして持ってきた奴とか。

●郵便配達員1号

主人公は郵便配達員となり決められた区間に時間内に郵便物を届けるゲーム。でもそんだけじゃつまらんので少しゲームっぽいテイストを入れる。例えば道路にランダムに地雷が隠されてたり、番犬がいる家へ配達の際はその時だけ格ゲーになったり。警察に捕まらないギリギリのスピードでバイクを飛ばして素早く仕事を終わらせるタイムアタックや、本来の仕事を忘れ警察とのデッドヒートを繰り広げるレースゲーム等、それらを経て得られた経験値や本来の仕事である郵便配達員の給料でレベルアップしたりバイクのチューンナップができるＲＰＧになったりとモードが多種多様なゲーム。

（神奈川県　小宮重喜）

ゼロヨンチャンプの次回作あたりに入ってても違和感ナシって感じー。

今週の「誰かがやらねば！」（でもやりません）

京都府・非某ハチ

下の4人の名前は、明らかにキミの男の好みはいっているんちゃう？やや耽美系。

かねてから募集し続けている新コーナー案。実際に採用されたモノも、懺悔室ほか多数あるが、中には具にもつか…エ、エフン。いや、紙面での実現はかなり困難と思われるモノも多いワケでして。ゴホン。その中でも今回は、特にキワモノ…もとい、何だか個性的なヤツを紹介。

まずは左の「美少年グラビア」うーん、読者の大半は男性だからねェ。需要は明らかに少ないでせう。残念ナリ。ま、偶然そういうハガキが集まれば突発的に特集ある…かもしんない？　ほいで右の「兄貴」…誰が解答するんだ？　新しく兄貴なライターを雇わねばならぬうえ、そんなことをしたら現在の男性ライター陣が次々と毒牙にかかってしまい、即ち仕事が滞る故、不可。（大体コンスタントにハガキ来るのか？）

奈良県・兄貴命Ｚレッドゾーン

アニラーって嫌な言葉よのう。ソフトバンク（笑）は芸が細かくてなかなか良し。

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

ここは「こんな○○があったらイヤだ！」と思うモノを、面白おかしく挙げていく不毛なコーナーです。(何のこっちゃ) 9月いっぱい募集のお題は「こんな本体＆周辺機器関係はイヤだ！」だよん。今までも結構来てるので、割と書きやすいネタなのかなーと。9月末日消印有効でヨロシク。併せて自分で題を決めて書く「自由課題」部門も募集してます。今回は自由課題特集なので、こんなぐあいに書けばいいんだ、という参考にしてください。さあ、投稿だ!!

◆こんな「フリートークスタジオ」はイヤだ！

→ゲストにハウス加賀谷が来る
→ゲストに江頭2：50が来る
→そして本番中に脱ぎだす
→ゲストにヨネ原人が来る
→話がかみ合わず、ウイルキンスjrがやって来てスタジオの外で乱闘を起こす
→ゲストに大橋巨泉が来る
→時間を無視して延々と話し続ける

（宮城県　ウィークエンダー）

どうでもいいけどＰＮが懐かしいね。土曜の夜はアレだったよ…。

◆こんな間違いはイヤだ！

→エバンゲリオン2。
→キングファイター96。
→クオバティス2。
→ぱにくっちゃん。
→ＳＥＧＡ専門店なのに…。

（宮城県　ＫＡＺ丸）

えばんげりおん。即ちオヤジ風の発音。直してくださいね（泣）。

◆こんな助っ人外人はイヤだ！

→打てない。
→走れない。
→守れない。
→背中が痛いと言って帰ってこない。

（和歌山県　う）

このサタマガが出る頃、セリーグはどうなってるやら。ていうか巨人と阪神どっちが最下位かな？

◆こんなサタマガ読者はイヤだ！

→誤字、脱字などの揚げ足をやたらと取りたがる。
→今時のサタマガ読者にはわからない、メガドラ時代の話をよくしたがる。
→妙に馴れ馴れしい。
→たまに奇っ怪な葉書を送りつける。
→総合するとオレ。

（和歌山県　う）

フォロー無し。

◆こんな「スーパーロボット大戦Ｆ」はイヤだ！

→「空想科学本」に基づく、使えないスーパーロボット達。
→やたらと自爆したがるヒイロ達
→昆虫をバクバクと喰うチャムとリリス
→無限に復活し続ける綾波レイ
→ガンダムファイターに倒される使徒
→ホモっぽいエヴァ量産機
→手あたりしだい、男・女に言い寄って来る渚カヲル
→劇場版のシンジの「アノ行為」がムービーで再現される（このため発売一週間前に18禁ソフトになる）

（埼玉県　ノリエモン）

ムービーカードの売り上げ一気にアップ!!（苦笑）

◆こんなプリンセスメーカーはイイぞ。もといイヤだ!!

→娘がファザコンである
→「お嫁になんか行かないもん」などと言う
→夜になると枕を持ってパパの部屋に来る
→娘の後をつけるコマンドがある
→エンディングで娘の彼氏に刺されてしまう

（大阪府　ＧＵＹ神）

最後のひとつがなければねぇ。

◆こんなパワーメモリーはイヤだ

→愛のメモリーしか残らない
→実は松崎しげる

（奈良県　ＤＥＢ）

「君が代」歌わなきゃーってカンジ？それにしても、松崎しげるとは…。なかなか「濃い」パワーメモリーに（笑）なりそうですな。それと、採用遅くなってスイマセン。

福岡県・ジョウショウ

真由美ファンが見たら怒る…を通り越して笑えますな。違和感は…うーん、ノーコメント。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

こんにちは！　初めて生でプロレスを観て大興奮のかんな姉さんです。女子プロ（全女）だったんですが、いやー強い女の人ってカッコイイ!!久々に格闘ゲームで燃えようかな？

岩手県・吉井彩華

さすがマイキャラ、凛々しくてカッコイイ。応えてくれて嬉しいよ～ありがと☆

☆先日、時間潰しに渋谷のゲーセンに入りました。他人が「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」をプレイするのを見て研究したかったからです。ところがなぜか皆ちらっと「ザ・ハウス･･･」を見るもののプレイしてくれないのです。しばらくしてハッと気付きました。私はその後「ＲＯuＡＧＥ」のライヴに行くため、黒いぞろっとした服、紫の口紅、腕にはバラのペーパータトゥ…そんな女が腕組みしてじーっと見てたので恐かったんですね。ゲーマーの皆さんゴメンナサイ！脅すつもりはなかったんですぅ。

（宮城県　亀田葉子）

一あ、あのう、まさか宮城からその格好のまま電車に乗って来たわけじゃないですよね…？（笑）

☆あるプールに行った時のこと。
～去年（21歳）の夏～
おっちゃん「高校生？」
私「違います。」
おっちゃん「えっ!?　中学生？」
違うぞ。こら。
～今年（22歳）の夏～
プールの入場券を見たおっちゃん
「ひとりで来たの？」
私「……。」
私はだんだん幼くなってるのだろうか？　確かに化粧もしてないし、中学生みたいな格好はしてるけども…う～ん。

（愛知県　江ケ崎さき）

一私は年齢より上に見られることが多いのでうらやましいぞ。一番ひどかったのは、高3（18歳）の時に6歳のイトコを連れて歩いてたら「若いお母さんでいいわね」って…（泣）。

☆聞いてください！　教育実習生で本校に来られた先生の名前が「東かな」なんですぅ。私がハガキを出すと言ったら「教師目指して頑張りますぅ」と言っていました。年齢は24歳で、とてもやさしいお方です。いや～偶然って素晴しい！

（三重県　泉姫）

一ホント、すごい偶然。ビックリ！かな先生も頑張ってくださいませね。

投稿KINGの現在のポイント

～前号までのポイント～

3ポイント／イ中イ非

2ポイント／涼凪琳／TASHIMACCI／小宮重喜／中野貴仁／泉姫／ShilfyYo／カシオンS／クレイジーじじい／入井詠亜

LPでは、毎回優秀な（？）ハガキにポイントを進呈します。ポイントを貯めると、いろいろな景品をプレゼントします。景品については現在構想中なので、こういうプレゼントが欲しいという要望があったらどしどし送ってください。また、今までよりポイントが貯めやすいように工夫するのでみんなでハガキを投稿してKINGを目指してください。

PARK GALLERY

今週の一番

東京都／熊襲

遠近法ばっちりですね。画面の中に風を感じます。お題は「虹色の青春」かな。やっぱりセーラー服はいいな。うちはブレザーだったからなぁ……。

愛知県／ユウ

いつぞやの台風で渋谷センター街の看板が落ちてたっけ。今はどうなったのかな？　繊細なイラストに文字がアクセントでオシャレ。

岐阜県／Red Hill

いかすぜ音速ハリネズミ。むしゃくしゃしている時はこれに限る！　ところでこれ、着色はグレイのマーカー（かな？）でされてるんですけど、けっこうキレイに印刷に出るなぁ。

兵庫県／とらまる

とりあえず燃しとけ。これ基本だよね。くれぐれも自分ちは燃やさないようにネ。しかし……物語が始まる前におわっとるがね。

募集テーマ
「グランディア」まだ募集してまーす！　すてきなグランディアのイラストをバンバン送ろう。

新潟県／豊納まゆら

ケンカの原因はなに？　まあ、ケンカするほど仲がいいっていうけどね。3人の関係が、なんだかほほえましくてステキだね。構図もグッドだ。

大阪府／大ちゃんボンバー

さっそくの新キャラクターだね。しかし君！　住所、氏名はハガキ一枚ずつに書いて!!　これを見たらすぐに編集部まで知らせてね。ヨロシク！

大阪府／凶魔天帝

初めてこのエンディングを見たとき、フールとニャンコが入れ替わっていることに気がつかなかったさ。みんなは気づいていたかな？

群馬県／ふじさき

なによりも、京の後ろにある舞のおけつの日本一が（こまかくて見えにくいかな？）気になるのだ。とってもかわゆくてベリキュートッ!!

岩手県／乱舞大臣

あれだけ怖いめにあってるんだから、こういうのもあってもいいはずだよね。ところでウサギのお肉を食べたとあったけど、おいしかった？

福島県／淳之介

カオスシードのヒロインちゃん。カラーイラストのほうも待ってまーす♥（カオスシードのファンページ担当者よりだって。よろしくっ！

福岡県／消えるな猿岩石

最強！　無敵！　メカ豪鬼!!　あのエヴァさえも足下にしてしまうなんて、すてきぃぃっ。

京都府／ジキル

今年の夏は骨がヒット……て、もう夏終わってるじゃないねぇ。曲はやっぱりホネホネロック？

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。（カラーイラストは各ソフトのファンページなどで募集しています。そちらに投稿してみてね）。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

●毎回おもしろかったハガキ、美しかった(?)ハガキにポイントをお送りしてます。今回のパークギャラリーでは東京都の熊襲さんに2ポイント、岐阜県のRed.Hillさんに1ポイント。リニューアルで、ポイント集計に混乱が生じていてすいません。次号こそ……と言い続けている気がしますが、まちがいなく総てを発表するぞ。

あて先ハガキも募集中!!（これは封筒……）

101
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン
L・P係 御中

●神奈川県／速魚時雨

SEGA専門店

サンタ

4月発送分から消費税が加算されます。お許し下さい。

（全商品新品）　通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル (有)サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.or.jp/~santa

営業時間（土曜日を除く）AM10:00～PM7:30

送料400円
但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サターン新作ソフト

デザイヤー(特製テレカ付) 9/11 6,500円
デザイヤ 6,100円
三国志Ⅳパワーアップ 7,000円
信長翔記パワーアップ 8,800円
シルエットミラージュ 5,200円
アサルトリグス 5,200円
パチスロ完全攻略97 6,100円
森高千里 6,800円
ドドンパチ 9/18 5,200円
My Dream～On Air 6,100円
ソビエトストライク 5,200円
スーパーロボット対戦F(ロボ付) 9/25 6,100円
スーパーロボット対戦F(対戦史付) 6,100円
卒業S 6,100円
ルームメイトインサマーバケーション 6,100円
桃太郎道中記 6,100円
エバンゲリオンデジタルカード 4,300円
ガンフロンティア 4,300円
機動戦士Zガンダム後編 6,100円
グレイテストナイン97(新) 5,200円
セルドナーシルト 6,100円
タイムボカン 5,200円
デザエモン2 5,200円
タクティカルファイター 6,100円
維新の嵐 6,100円
御意見無用 5,200円
ブルーブレーカ 5,600円
ミニスカポリス(限定) 6,100円
きゃんバニーエクストラ 10/2 6,100円
サムライスピリッツ天草降臨 5,200円
サムライスピリッツ天草降臨(RAM付) 7,000円
ウイニングP2 '97(新) 6,100円
毛利元就 7,000円
制服美少女ファインドラブ 4,300円
Jリーグサッカークラブをつくろう2 5,200円
シーベクター 5,200円
クロスロマンス 6,100円
デッド オア アライブ 10/9 5,200円
忍者じゃじゃ丸くん 5,200円
タクティクスフォーミュラー 5,200円
美少女花札恋物語 10/16 5,200円
タクティカルファイター 6,100円
全日本プロレス 10/23 5,200円
ロンド輪舞曲 6,100円
落ちゲー 5,200円
街 10/30 5,200円
デビルサマナーソウルハッカーズ 11/3 6,100円
七ッ風の島物語 11/27 6,100円
アウトラン 3,400円
アクアゾーン 1,900円
アドバンスウォー(千年帝国) 5,900円
アンジェリークⅡ 5,800円
アフターバーナー Ⅱ 3,400円
イブバーストエラー 6,500円

ヴァンパイアハンター 1,900円
ウィルス 6,100円
エアーズアドベンチャー 1,900円
エイナスファンタジー 3,900円
エネミーゼロ 2,900円
エミットVol2 1,800円
エバンゲリオン1 2,500円
エバンゲリオンⅡ 4,800円
M ～君を伝えて～ 3,800円
エルハザード 3,800円
おまかせセイバー 2,800円
ガーディアンヒーロー 3,800円
海底大戦争 1,900円
下級生 6,800円
ガリバーボーイ 2,800円
ガングリフォン 2,900円
ガンダム外伝Ⅰ 3,800円
ガンダム外伝Ⅱ 1,800円
ガンダム外伝3 2,800円
機動戦艦ナデシコ 3,900円
機動戦士Zガンダム 3,900円
輝水晶伝説アスタル 1,000円
きゃんきゃんバニーⅡ 3,500円
銀河お嬢様伝説ユナ 4,800円
銀河英雄伝説 3,800円
キングファイター'95 2,800円
キングファイター96 (ソフトのみ) 2,800円
クイズ七色 4,800円
空牙外伝 3,900円
空牙2001 3,900円
クオバディス2 5,900円
ぐっすんおよよ 1,800円
グランチェイサー 1,800円
クリチャーショック 1,900円
クロックワークナイト福袋 2,800円
クロックワークナイト (下) 1,800円
黒の断章 (ポスター付) 5,500円
ゲームウェアー5号 2,600円
ゲーム天国 3,900円
ゲーム天国 (極楽P) 4,900円
月下霧幻譚 1,900円
ゲゲゲの鬼太郎 1,600円
鋼鉄霊域 1,900円
ゴータ 800円
ゴータⅡ 1,800円
ゴールデンアックスデュアル 1,800円
ゴジラ列島震撼 1,800円
コマンド&コンカー 2,800円
サイバードール復刻版 3,500円
サイバーボッツ (超限) 5,800円
サクラ大戦 3,900円
サクラ大戦花組コラムス 3,900円
サクラ大戦花組通信 2,900円
sc アルバートオデッセイ外伝 2,600円
sc Dの食卓 2,600円
sc DX人生ゲーム 2,600円
sc ドラゴンフォース 2,600円

sc ばくばくアニマル 2,100円
sc プリンセスメーカー2 2,600円
sc レイヤーセクション 2,600円
サムライスピリッツ斬紅郎 2,800円
ザ野球拳 4,800円
沙羅曼蛇 4,900円
サンダーフォースGP1 2,800円
サンダーフォースGP2 2,800円
サンダーフォースV (CD付) 6,800円
3×3アイズ 1,900円
時空探偵 1,900円
実況おしゃべりパロ 2,800円
疾風魔法大作戦 2,800円
シーバスフィッシング2 3,800円
シャイニングウィズダム 500円
重装機兵レイノス2 3,900円
シャイニングホーリアーク 1,900円
水滸演武 600円
首都高バトル97 2,800円
将棋まつり 5,800円
神宮寺三郎 4,800円
真説夢見館 1,800円
真説サムライ武士道烈伝 5,800円
新忍伝 800円
真女神転生SBOX 2,800円
新テーマパーク 3,900円
スーパーパズルファイター2X 2,800円
スーパーリアル麻雀P6 3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ 3,900円
水滸伝 4,800円
スカイターゲット 3,900円
スチームギアマッシュ 2,800円
ステークスウィナー 2,800円
ストリートファイターROF 800円
スナッチャー 2,800円
スペースハリア 3,400円
スリーダーティドワーフ 3,800円
スレイヤーズろいやる 5,500円
セガラリー 2,600円
セガラリープラス 2,600円
セクシーパロディウス 2,800円
セナ・パーソナルトーク 1,000円
ゼロヨンチャンプ 5,800円
蒼穹紅蓮隊 4,800円
卒業クロスワールド 2,800円
卒業Ⅱ 3,800円
ソニックウィングSP 2,800円
ソニックジャム 4,300円
ダークセイバー 2,800円
ダークハンタ(上) 2,800円
だいすき 4,900円
ダイダロス 800円
だいなあいらん 3,900円
ダイナマイト刑事 4,900円
ダイハードトリロジー 3,800円
タクティクスオウガ 4,800円
ダライアス2 2,800円

ダライアス外伝 2,800円
誕生S 2,800円
超時空要塞マクロス 4,800円
痛快スロットシューティング 1,800円
提督の決断Ⅱ 5,800円
ディトナUSA 1,900円
ディトナUSA・CE 2,800円
デカスリート 2,600円
デジタル電脳天使SS 3,900円
デジタルピンボールⅠ 2,600円
鉄球 1,500円
テラファンタスティカ 3,800円
天外魔境 3,900円
伝説のオウガバトル 2,900円
天地無用登校無用 2,800円
トアー精霊王紀伝 2,800円
峠キング2 3,800円
闘神伝URA 1,800円
トームレイダース 4,800円
ときめきメモリアルSP 4,900円
ときメモ虹色の青春 4,300円
ときめきメモリアルDX 3,900円
ときメモとっかえ玉 4,900円
ときメモ詩織 2,600円
同級生if 4,800円
同級生2 6,900円
ドラゴンボールZ (偉大なる) 2,600円
ドンパチ 2,800円
ナイツ 1,900円
南方珀堂登場 4,900円
野々村病院の人々 5,900円
野茂ワールドベースボール 1,800円
バーチャコップⅡ 2,800円
バーチャコップⅡガンセット 5,800円
バーチャファイターⅡ 2,900円
バーチャファイタリミックス 1,600円
バーチャファイターキッズ 1,800円
バーチャフォトスタジオ 3,800円
バーチャルハイドライド 1,800円
バーチャロン 1,900円
バイオハザード 4,300円
バルクスラッシュ 4,800円
バトルモンスターズ 1,800円
パンツァードラグーンⅡ 2,900円
百物語 4,900円
ビクトリーゴール 900円
ピンボールグラフティー 2,800円
ファイターズHダイナマイト (RAM付) 4,900円
ファイターズHダイナマイト 2,800円
ファイターズメガミックス 3,900円
ファイティングバイパース 1,800円
ファイナルロマンスⅡ 2,800円
ファンタジーゾーン 3,400円
フェーダリメイク 4,800円
ぷよ通 2,800円
ぷよぷよSUN 3,900円
ペブルビーチゴルフ 1,800円

宝魔ハンターライム 2,800円
北斗の拳 1,800円
ボディスペシャル246 2,800円
ポリスノーツ 5,900円
マーブルスーパーヒーロー 4,900円
魔法騎士レイアース 1,800円
魔法少女プリティサミー 4,900円
マンクスTT 3,800円
マスターオブモンスターズ 3,900円
ミスト 3,800円
ミニ四駆区SF (初限) 5,200円
メイキングオブナイトルース 500円
メタルファイターMIKU 2,800円
メモリアルセレクション1 3,900円
メルティランサー限定版 5,900円
モータルコンバットⅡ 1,800円
モンスタースライダー 2,800円
悠久幻想曲 4,900円
優駿クラシックロード 4,900円
ゆみみみっくすリミックス 1,800円
ラストブロンクス 5,900円
ラングリッサ4 (SP) 5,900円
ラングリッサⅢSP 4,900円
リアルサウンド 4,900円
リグロードサーガ 900円
リグロードサーガ2 1,900円
リンクルリバーストーリー 1,800円
ルル 1,800円
ルナMPEG版 5,900円
レースドライビング 2,800円
ロックマンX4 (SP) 5,600円
わくわく7 (RAM付) 4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル 1,900円
WARA² WARS 3,900円
ワールベースボールⅡ 2,800円
ワンチャイコネクション 500円

サターン周辺機器

サターン本体(クールパッド付) 19,200円
ツインスティック 2,900円
バーチャガン 2,600円
アスキーパッドX 2,200円
AVセレクタJXS3 (S付) 2,200円
AVセレクタJX-5 2,200円
SSコマンダー 2,200円
コードレスPセット 3,800円
ツインオペレータ 15,800円
サタンコントロールパット 2,200円
パワーメモリ 3,800円
シャトルマウス 2,700円
マルチターミナル 3,400円
サターンSケーブル 1,800円
サターンAVケーブル 1,800円
マルチコントローラ 2,900円
マウスパット 800円
バーチャスティック (新) 5,000円
ファイタースティックX 2,900円
サンキョーFF ST 2,000円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

メガドライブソフト

アークスオデッセイ 1,800円
アウトランナーズ 1,800円
蒼き狼と白き牝鹿 1,800円
エグザイル 1,800円
エターナルチャンピオンズ 1,800円
オーサムポッサム 800円
ギャラクシーフォースⅡ 1,000円
キングコロッサス 500円
クールドバスター 2,800円
コラムスⅢ 2,000円
サムライスピリッツ 2,800円
サンダーフォースⅢ 1,800円
サンダーフォースⅣ 1,000円
三国志Ⅱ 1,800円
斬～夜叉円舞曲 500円
紫禁城 1,800円
シーザーの野望Ⅱ 900円
シャドーオブザビースト 800円
雀皇登竜門 900円
新創世記ラグナセンティ 2,000円
スティールタロンズ 500円
スタークルーザー 900円
セーラームーン 1,800円
007死闘 800円
ソニックⅢ 2,800円
ソーサルキングダム 2,800円
大航海時代 1,800円
大魔界村 2,800円
ダイナブラザーズⅡ 2,800円
タントアール 1,800円
TMNT Ⅱ 2,800円
ドラゴンズリベンジ 1,800円
ドラゴンボールZ 1,800円
忍者武雷伝説 500円
パーティークイズメガQ 1,800円
パチンコクーニャン 800円
パワーモンガー 1,800円
ピットファイター 1,800円
ひょっこりひょうたん島 400円
ファステストⅠ 500円
ファンタシースターⅣ 1,800円
フォゴトンワールド 1,800円
ブルーアルマナック 1,800円
ペーパーボーイ 1,800円
ポピュラス 300円
マーブルマッドネス 2,000円
マスターオブモンスター 800円
まじかるハット 300円
魔導物語 3,900円
メガロマニア 2,800円
モンスターワールドⅢ 500円
ランパート 900円
乱世の覇者 1,800円
雷電伝説 2,000円
ロードブラスターズ 1,000円
ローリングサンダー2 1,800円
ロケットナイトアドベンチャー 1,800円

MDスポーツソフト

RBI4ベースボール 500円
Jリーグプロストライカー 300円
ジョーモンタナフットボール 300円
ジョーモンタナフットボールⅡ 300円
TELTELスタジアム 500円
デビスカップ 800円
ドリームチームUSA 500円

トッププロゴルフ 800円
トッププロゴルフⅡ 800円
熱血高校ドッジサッカー 800円
プロフットボール 300円
ペブルビーチの波濤 1,800円
マスターズゴルフ 800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット
S-01 (MD1用) 2,500円
S-02 (MD2・32X用) 2,500円
Sケーブル 1.5m 700円
オーディオコード1.5m 300円
ヘッドフォンコード1.0m 300円
ビデオ入力コードⅠ 800円
ACアダプターⅡ 1,200円
ステレオDINコード 1,000円
セガタップ 500円
RF Ⅰ 1,000円
RF Ⅱ 1,000円

メガCDソフト

アイルロード 1,800円
アフターバーナーⅢ 1,800円
アルシャーク 1,800円
Aランクサンダー 1,800円
AX101 1,800円
アーネストエバンス 1,000円
アネット再び 1,800円
ウイニングポスト 800円
ウルフチャイルド 300円
江川プロ野球CD 500円
クイズスクランブル 500円
クラシックディスク（4ソフト入） 800円
元朝秘史（ジンギスカン）CD 900円
ザサードワールドウォー 1,800円
サンダーストームFX 800円
シムアース 1,500円
シュバルツシルト 2,000円
シルキーリップ 2,000円
ジャガーXJ 1,800円
シャドーラン 5,400円
雀豪ワールドカップ 1,800円
ジュラシックパーク 2,800円
CD三国志3 900円
スイッチ 1,800円
スターブレード 2,800円
戦国伝承 1,800円
Dカントリークラブ 1,800円
ダブルスイッチ 1,800円
Vay CD 1,800円
デトネイターオーガン 1,000円
デスブリンガー 900円
デバステイター 900円
天下布武 900円
電忍アレスタ 1,800円
ナイトトラップ 1,800円
ノスタルジア 800円
信長覇王伝CD 2,800円
バトルコープス 1,800円
バリアーム 1,500円
ブラックホールアサルト 300円
フェイエリア 800円
ブライ 900円
プリンスオブペルシャ 300円
プロ野球スーパーリーグ 800円
ファイナルファイト 500円
ヘビーノバ 500円
マイクロコズム 2,800円
モータルコンバットCD 1,800円
ロードブラスターFX 1,800円
ワンダードッグ 300円
惑星ウッドストック 100円
ルナⅡ 7,900円

32Xソフト

スターウォーズ32 900円

GGソフト

ああ播磨灘 300円
ガンバレゴルビー 300円
キネッティコネクション 300円
クラッシュダミー 800円
ドッジ弾平 800円
ハイパープロ野球 800円
ウィンブルドン 1,500円
ギャラガ'91 1,500円
コラムス 1,500円
斬ギア 1,500円
GGリーグ'93 800円
バット&パター 1,500円
ベアナックルⅡ 1,500円
チャックロック 1,500円
イチダントアール 2,000円
ウディーポップ 2,000円
オリンピックゴールド 2,000円
好牌Ⅰ 1,000円
モータルコンバット 2,000円
ワギャンランド 2,000円
レミングス 2,000円
マクドナルド 2,000円
マジカルポピルス 800円
ミッキーマウスⅡ 2,000円
魔導物語Ⅲ 3,000円
女神転生S 3,000円
エターナルレジェット 1,500円

GG周辺機器

パワーバッテリー 4,100円
ビックウインドー 1,500円
カーアダプター 2,500円
対戦ケーブル 1,000円

サターンCG

アキラ 350円
カゲマル 350円

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749 (有)サンタ**
に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150 (有)サンタ

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

—— PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

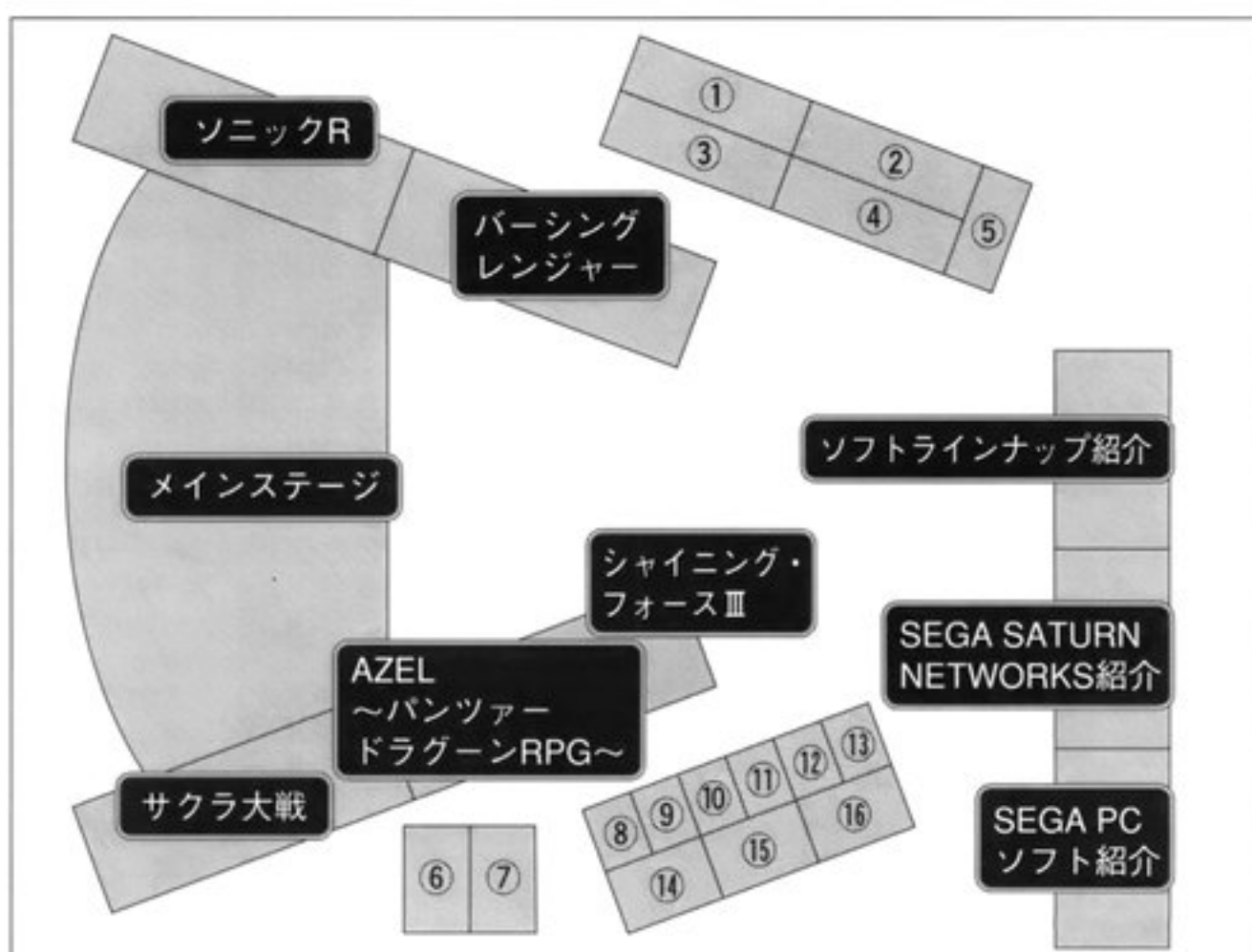
セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

▶Vol.46

「東京ゲームショウ'97・秋」セガブースは新作情報が満載!!

来る9月5日（土）と6日（日）、待ちに待ったゲームの祭典『東京ゲームショウ'97・秋』が、千葉県の幕張メッセで開催される。ユーザーの皆様に、発売前のゲームをご披露できるこのチャンス。我々セガも、ブース内いっぱいに新作・期待作をド、ド〜ンと展示していくのだ。そこで今回のセガプレスでは、当日会場に来ていただける読者の皆様のために、セガブースの見取り図とブース内で行われるイベントの情報を大公開！今号のサタマガで紹介しているソニックチームの新作「バーニングレンジャー」を始め、「シャイニング・フォースⅢ」や「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」、その他多数の発売前の新作を実際にプレイして、完成度をしかと確かめてほしい。

また、今回のゲームショウでは、あの「サクラ大戦２」のサターン版画面も初公開！　ついについに、新しい、さくらたちに会えるぞ〜!!そのほかにも、66ページの記事でも紹介しているように、「野球つく」のユーザー参加企画など、盛りだくさんの内容を用意してお待ちしています！

今年後半の新作ソフトが勢揃いして、まさに目が離せないセガサターン。このチャンスを逃さずに、新作情報をゲットしてね。

セガメインステージイベント情報

開始時間	9月6日（土）	9月7日（日）
10:00	映像による新作紹介	映像による新作紹介
11:00	「シャイニング・フォースⅢ」発表会	「バーニングレンジャー」発表会
12:00	「バーニングレンジャー」発表会	XBAND「デカスリート FORSEGANET」ゲーム大会
13:00	「全日本プロレス」ゲーム大会	「全日本プロレス」ゲーム大会
14:00	「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」トークショー	「全日本プロレス」トークショー
15:00	新作紹介「今年のセガサターンソフトはこれだ！」	スペースシャワー公開録画
16:30	「サクラ大戦２」トークショー	「サクラ大戦２」トークショー
17:00	ワープ ON STAGE	「プロ野球チームもつくろう！」トークショー
18:00	モザイククイズ	ワープ ON STAGE
18:30	「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」タイムアタック	

ソニックR
バーシングレンジャー
メインステージ
ソフトラインナップ紹介
シャイニング・フォースⅢ
SEGA SATURN NETWORKS紹介
AZEL 〜パンツァードラグーンRPG〜
サクラ大戦
SEGA PC ソフト紹介

①プロ野球チームもつくろう！
②Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
③セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
④全日本プロレス FEATURING VIRTUA
⑤プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
⑥森高千里「渡良瀬橋／ララサンシャイン」
⑦新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
⑧ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
⑨ゼルドナーシルト
⑩プリンセスメーカー 夢見る妖精
⑪ゼロ ディバイド・ザ・ファイナルコンフリクト
⑫銀河英雄伝説PLUS
⑬デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer.9.7〜
⑭タクティカル・フォーミュラ
⑮カルドセプト
⑯ソロ・クライシス

フカザワ提供 情報コーナー　最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。9月の第1週は竹ちゃんのおトクな裏話!?　そして第2週は、某開発チームが送る開発秘話をお送りする。セガサターンの最新情報をチェックしたいなら、全部忘れずにチェックしようね。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
博多 092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790　大阪 06-948-0606

夏休みスペシャル号は9月8日まで。そしてオマタセ、9月9日からは9月号が始まります。目玉の情報は、なんといっても「ゲームショウ緊急レポート」。お楽しみクイズの正解＆当選者の発表も、チェック！

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

10月号は「全日本プロレス」「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」「Tactics Formula」「七ツ風の島物語」「ロストワールド」他・収録。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

インターネットで通信販売が楽しめる、セガめーるデしょっぷにソニックのTシャツが登場。また、随時募集をしている投稿イラストのコーナーも内容が充実してきました。今なら100%掲載されますよ。セガサターンやジョイポリスのパスポートが当たる「夏休み企画プレゼントキャンペーン」の締め切りも間近。急いでね！

フラッシュセガサターン

Vol.20収録タイトル（9月〜）
〈プレイ可能〉
●シルエットミラージュ
●My Dream〜オンエアーが待てなくて〜
〈ムービー〉
●御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
●AZEL-パンツァードラグーンRPG-
●新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ
●七ツ風の島物語
●桃太郎道中記

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

勝利の栄冠を目指せ！
セガアメリカンフットボールチーム“セガサンダーボルト”秋期リーグ開戦!!

以前セガプレスでご紹介したセガのアメリカンフットボールチーム“セガサンダーボルト”が、秋季リーグに向け活動を本格化。そこで今回は、秋季リーグに向けての意気込みを語ってもらおう！

サタマガVol.15でも紹介させていただきましたが、セガ社内で組織するアメリカンフットボールのチーム“セガサンダーボルト”が参加しているⅠリーグの秋季リーグが始まります。昨年の秋季リーグでは、宿敵ソニーに2連勝して優勝！　今年の春は…、昨年セガに負けたのが相当ショックだったのか、かなり気合が入っていたようで…（笑）。最終的には、全6チーム中5位になっちゃいました。まあ、春は怪我人が結構多かったり、思うように練習できなかったりしましたから。でも今回の秋季リーグは、我々も気合、気力充実で挑みたいと思っています。

ここでちょっと、チームについて紹介しましょう。現在、セガサンダーボルトには、約40名が選手登録をしているんです。その選手の中には、「サクラ大戦」でおなじみのＣＳ２研部長の大場を始め、ＡＭの開発や、販売、営業職の者など、組織の枠を超えて活動をしています。基本的に、雨天を除いて毎週土曜日には多摩川の河川敷で練習をしていますので、見学に来ていただければ、アミューズメントでよく会うお兄ちゃん（笑）に遭遇できるかもしれません（笑）。

もちろん練習だけじゃなくて、試合のほうも見学に来てほしいですね。少しでも皆様に、アメリカンフットボールに興味を持っていただきたいと思っいますので。秋季リーグは打倒ソニー、もちろん優勝を狙っていきますよ!!（デジタルメディア制作部：村崎弘史）

セガ社内で結成する阪神応援団、セ虎会会長でもある村崎氏は、ある野望を持っているのだ。詳細は次の機会に！

97年度Ⅰリーグ秋季リーグ戦公式日程表

	開催日	開催時間
1週	9月28日（日）	第1試合：午前11時／東銀リースvsセガ 第2試合：午後1時30分／ワキタvsビジターチーム
2週	10月12日（日）	第1試合：午前10時30分／トッパンvsビジターチーム 第2試合：午後12時30分／ソニーvsセガ 第3試合：午後2時30分／ワキタvsビジターチーム
3週	10月26日（日）	第1試合：午前11時／ソニーvsビジターチーム 第2試合：午後1時30分／ワキタvsセガ
4週	11月10日（日）	第1試合：午前11時／トッパンvsセガ 第2試合：午後1時30分／ソニーvsビジターチーム
5週	11月23日（日）	第1試合：午前10時30分／東銀リースvsビジターチーム 第2試合：午後12時45分／ソニーvsビジターチーム 第3試合：午後3時／高島屋vsセガ

※第1週から第4週は、コベルコ市川グラウンド。第5週は横浜スタジアムで開催されます。なお、9月28日、10月12日の試合は、雨天の場合は10月19日に順延になります。10月26日、11月10日の試合は、雨天の場合は11月17日に順延になります。11月23日の試合は、都合により11月22日になる場合があります。
※コベルコ市川はJR京葉線「二俣新町」駅、横浜スタジアムはJR根岸線「関内」駅が最寄り駅となります。

SEGAPRESS情報局　ゲームチェックのアルバイト募集！

セガでは、ゲームソフトのチェックができるアルバイトを募集しています。応募資格は、セガ近郊に在住の真面目で辛抱強い方。月～金の日中で、長期の勤務が可能な20～25歳の男女に限ります。応募方法は官製はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、志望動機を記入のうえ、9月19日必着で下記宛先まで送付してください。面接する方には、選考のうえ9月30日までに連絡いたします。

あて先
〒144　東京都大田区東糀谷
2-13-1　羽田菱信ビル
（株）セガ・エンタープライゼス
企画業務部アルバイト募集SM係

セガ広報日誌

さあ、明日からは、いよいよ東京ゲームショウの一般公開日！　この日のために、夏休みを削って頑張った開発の人々。そして心身ボロボロになりながら準備した、我々パブリシティチームがお待ちしています。来場された方は、ぜひ感想などを聞かせてくださいね。

南雲くん

階段を滑り落ち、足の裏に血豆ができた。メチャ痛いです。

最近、ＭＬＢ（メジャー・リーグ・ベースボール）のトレーディングカードを集めだした。近頃のトレーディングカードは、写真の印刷やコーティング技術が発達し非常に美しい。また、枚数の少ないレアカードを引いたときの嬉しさは格別。このあいだもケン・グリフィーＪｒ．のヒーローカード（世界で2,000枚しかない）を引いて大喜び。悩みは、身近で集めている人がいないこと。誰か、カードの交換をしませんか。

山崎2：53

隣のゲーマー奈美に続き、我が家のエアコンもこわれた…。

我が家も暑いが、プロ野球のペナントレースも熱い！　ここにきてセ・パ両リーグとも首位争いが激しく、俄然盛り上がってきた。いったいどこが優勝するのか楽しみ。そしてもう1つ楽しみにしているのが、「グレナイ」最新版の「メークミラクル」。この中の「1997ペナント」モードでは、あの外国人選手が登場したり、ケガをした選手が復帰したりと、今年のペナントレースそのままの内容なのよん。

新人ゲーマー奈美

皆さん、ゲームショウ会場でお会いしましょう！　お待ちしてます!!

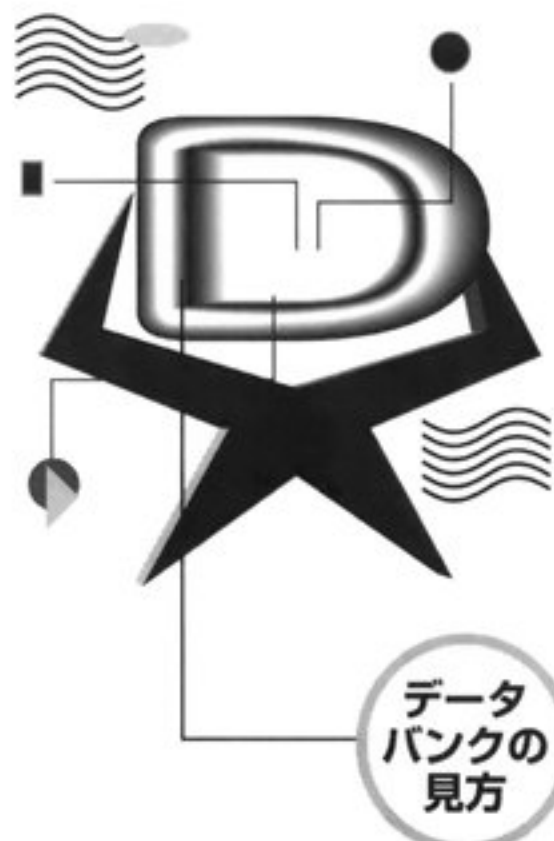
前回のツアー以来、ＵＦＯキャッチャーに目覚めてしまった私は、プライズをゲットしに、今日も夜の街へと繰り出すのだった…。キャッチャー名人が身近にいたせいなのか、あるいはそうではないのか、あれよあれよというまにハマってしまい、もはや「○○がほしい」から取るのではなく「取るのが楽しい」という“釣り”状態!!　昨日だって友人知人に配りまくったら、袋しか残らかったのであった。あ～あ、私はザル。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント　今回はコレ！

今週のプレゼントは「ＡＺＥＬ」が遊べる『フラッシュセガサターンVol.18』。このソフトを3名にプレゼントするので、ふるって応募してね。

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年9月4日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.13の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.196の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0292	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0587	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.5228	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.553	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1602	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3108	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3782	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3663	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7577	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1648	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3956	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6778	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.511	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3712	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.317	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7704	8.66	アナログ
17	10日	麻雀鮮流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.1041	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.7567	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5523	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6169	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.75	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.2105	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.9019	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0263	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8019	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A·RPG	7.1931	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2657	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2498	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5719	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1488	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5598	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1188	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.4508	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7599	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.479	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.0622	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3513	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.156	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.6923	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2339	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.513	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.2158	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8117	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.4791	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7207	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5438	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.4358	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3435	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.1124	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.2903	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1161	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.469	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.128	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0282	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6434	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A·RPG	6.5872	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.7941	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.532	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A·RPG	9.0229	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.3538	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1404	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0987	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0028	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4843	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1428	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2285	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.725	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.373	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3766	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3712	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.4767	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	8.0491	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.3684	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.1894	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6708	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.3392	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5858	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぱえぱえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.375	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9072	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.1785	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.3333	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5954	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	7.0	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9849	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6624	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2571	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	5.7763	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6666	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	3.6914	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.6315	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9759	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.1699	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8383	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9634	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9622	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5063	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2507	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7884	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1066	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.5068	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6363	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.673	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	8.9804	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1381	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.4724	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.5652	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.5555	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.2666	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.6236	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8148	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日物けの想い出十優くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2666	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9409	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1674	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5652	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.2289	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7368	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.8301	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3157	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1323	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.6735	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	6.9581	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.2192	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3291	7.66	
145	22日	ゴジラ一列島震撼一	セガ	5800	SLG	7.375	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4461	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0634	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.375	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8436	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1139	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.2034	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.4634	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9726	7.66	
154	12日	麻雀狂時代　コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.1212	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6818	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8095	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.517	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4838	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.56	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.425	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.3934	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.7853	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.5757	6.0	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6407	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	5.1785	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.973	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.6608	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8333	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.775	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0481	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.4444	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱/ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.3235	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.3538	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	5.909	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.098	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.1525	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.867	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.0	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7021	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2892	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	6.3	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.3928	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1052	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0833	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9493	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.1003	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5135	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.623	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.9285	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1041	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.4	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.551	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.8076	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.8	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.921	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.0	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2276	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.3728	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7187	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.641	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.844	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.52	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6469	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5664	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4897	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.2911	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.6044	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.2184	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.5068	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2413	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.16	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0923	6.33	
222	29日	HORROR TOUR （ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.4666	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	4.8636	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.303	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.2328	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.1363	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1025	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.2187	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4401	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.2924	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	8.56	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1578	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.5555	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6788	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5519	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.6417	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3388	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.1369	5.0	
246	26日	ロックマンX 3	カプコン	5800	ACT	6.4065	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2318	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	3.9333	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.7692	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.5333	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	4.1111	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.0453	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.2222	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7254	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀P Ⅵ	セタ	8800	TAB	7.9592	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8187	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8653	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6033	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0847	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.6907	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.3333	4.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
264	31日	アイドル雀士ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1714	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	6.6464	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.4067	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.125	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	4.9642	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.72	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.72	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	8.0042	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.6666	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7275	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.1124	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.9861	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.816	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.7333	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.923	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	2.75	6.0	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	蹴兄弟劇場第一巻　麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3571	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2489	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス　スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1639	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.6	6.66	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4259	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003．inc	5800	SLG	6.8166	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.125	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.1818	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2736	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3278	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1664	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.4177	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.5322	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.4484	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.3187	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1789	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.7209	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.2807	5.0	
303	26日	プラドルDISC　Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	7.3333	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5833	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4761	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.0191	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5241	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6828	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.717	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	5.983	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.6086	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2344	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	7.3181	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	6.3	6.0	
324	23日	駿才―競馬データSTABLE―	ナグザット	8800	ETC	4.8823	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	4.6153	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9078	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.5853	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.1153	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.1958	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC　Vol.2　内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.5	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.1739	3.0	
340	6日	天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.9041	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.0526	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	6.909	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	8.7619	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2657	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.033	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8401	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4248	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.1428	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9739	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.3862	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.6541	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1818	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.3106	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.2631	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8139	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6909	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.0588	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3437	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8175	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.1317	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	5.0222	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7098	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.996	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9302	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	6.4615	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.7	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDEポン	ビデオシステム	7800	TAB	6.72	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.3589	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.8333	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.6071	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	3.7586	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3269	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4719	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9865	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.054	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.6847	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2671	7.33	
389	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.5537	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.2127	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8629	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	6.3529	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.6849	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.2	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2967	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	8.0	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.4905	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.55	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9659	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8497	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7848	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.5094	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	3.0526	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.0576	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.7692	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2419	8.33	
413	29日	対局将棋　極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.2	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.2826	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.6568	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9465	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.61	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	2.6153	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	**7.2333**	**7.33**	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	**8.3947**	**7.33**	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	**8.1428**	**5.66**	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	**9.0**	**6.0**	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	**8.2371**	**7.33**	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	**7.3333**	**6.33**	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	**8.2857**	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	**8.301**	**7.0**	
434	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	**5.9444**	**7.0**	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	**8.55**	**9.66**	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	**8.3978**	**8.0**	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	**5.66**	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	**5.8518**	**4.33**	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	**7.838**	**6.0**	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	**8.962**	**7.66**	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET	5800	ADV	**8.1578**	**6.0**	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	**5.3076**	**5.66**	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	**8.3636**	**6.33**	
447	20日	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	**7.2777**	**6.33**	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	**7.4838**	**7.0**	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	**5.4192**	**7.0**	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	**6.8333**	**6.0**	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	**7.1785**	**5.33**	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	**8.9967**	**7.0**	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	**8.5515**	**7.0**	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	**6.5**	**6.66**	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	**6.9302**	**5.33**	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	**6.909**	**4.66**	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	**7.1363**	**7.0**	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	**8.6666**	**5.0**	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	**6.1111**	**5.66**	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	**7.0434**	**5.66**	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	**8.973**	**9.33**	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	—
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	**7.1379**	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	**7.0675**	**5.0**	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	**2.75**	**6.33**	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	**7.0**	**5.66**	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	**5.5294**	**6.0**	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	**8.2564**	**7.33**	
469	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	**7.3125**	**6.66**	マルチ
470	27日	タクラマカン～敦煌傳奇～	パトラ	6800	PUZ	**5.6923**	—	マウス
471	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	**8.6991**	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	**6.3529**	**6.66**	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	**8.5931**	**8.0**	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	**9.2345**	**7.33**	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/9800	格闘ACT	**8.7777**	**9.0**	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	**9.0985**	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
478	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	**5.33**	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	**8.0655**	—	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	**6.4**	**5.66**	
481	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	**6.2**	**6.0**	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	**8.5134**	**7.66**	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**7.9148**	**7.33**	
484	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	**5.714**	**6.33**	
485	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	**6.9743**	**5.0**	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	**5.6428**	**6.33**	
487	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	**5.33**	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	**8.0363**	**6.0**	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	**7.8333**	**8.0**	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	**9.3632**	**8.33**	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	**7.5384**	**6.33**	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	**8.1462**	**7.66**	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	**8.7215**	**8.33**	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	**8.9477**	**6.66**	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	**7.0**	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	**6.5789**	**6.0**	
498	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	**7.25**	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってべっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**6.5**	**6.0**	
501	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	**7.5909**	**7.0**	
		97年2月発売ソフト						
502	7日	NHLパワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	**7.7647**	**6.66**	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	**4.8**	**5.33**	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	**9.3221**	**8.33**	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	**6.2083**	**5.0**	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	**5.66**	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	**7.3125**	**7.33**	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	**8.8181**	**7.33**	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	**8.181**	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	**8.2226**	—	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	**9.0953**	**7.66**	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	**8.35**	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**6.33**	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	**8.2715**	**6.33**	
516	14日	ROOM MATE～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	**7.8557**	**5.0**	
517	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	**8.3448**	**6.66**	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	**8.3529**	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	**7.0**	
520	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	**9.0862**	**8.33**	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—	—	
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**4.33**	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.66**	マルチ
524	28日	キューブバトラー～デバッガー翔編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**4.375**	**5.0**	
525	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	**3.6666**	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	**7.413**	**6.66**	
527	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.0**	マルチ
528	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	**7.2195**	**5.66**	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	**8.8**	**6.0**	
530	28日	天地無用！　連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	**8.5238**	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	**8.3333**	**5.66**	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	**7.6666**	**6.66**	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	**8.92**	**7.66**	マルチ
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	**8.7028**	**7.0**	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**7.8026**	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	**8.8583**	**7.66**	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	**2.5531**	**4.33**	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	**7.0416**	**4.66**	
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	**5.5666**	**5.66**	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	**8.4976**	**8.33**	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	**7.5849**	**7.33**	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	**8.1375**	**7.33**	銃、マウス、マルコン
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	**6.33**	
546	15日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	TAB	—	**5.33**	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	**9.2539**	**8.33**	
548	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	**7.5684**	**6.66**	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	**2.2405**	**4.0**	
550	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	**8.0259**	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	**6.5625**	**5.66**	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	**7.3773**	**5.0**	
553	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツ-フルメタルマッドネス-<通常版／限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	**8.8718**	**8.66**	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	**8.8095**	**7.0**	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	**5.66**	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	**6.9**	**6.0**	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	**8.7272**	**7.33**	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	**8.9103**	**5.66**	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	**9.0563**	**7.33**	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	**8.5**	**6.66**	
562	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S・RPG	**5.9677**	**5.66**	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン97	セガ	5800	SPT	**8.766**	**8.33**	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	**8.4166**	**5.66**	
		97年4月発売ソフト						
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	**6.33**	
567	4日	アンジェリークSpecial 2<通常版／プレミアムBOX>	光栄	7800/9800	SLG	**8.6444**	**7.66**	
568	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	**8.7179**	**7.33**	
569	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	**4.6666**	**5.33**	SANKYO FF対応
571	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	**7.2**	**6.0**	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	**4.7272**	**5.0**	
573	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
574	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	3.0	5.0	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800／7800	A･SHT	8.596	8.33	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	8.1037	7.0	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.405	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.5263	4.33	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.1428	6.66	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.1458	5.66	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.0	5.66	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.3455	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	6.5257	4.66	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	8.1666	7.33	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.6666	8.0	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.9759	4.66	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33	
593	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
595	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S･RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	8.1428	6.66	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.4848	7.66	
602	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
603	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	セガ	5800	ADV	7.4122	6.66	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	8.0303	6.66	
605	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.5357	7.66	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.5897	6.33	
607	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	6.5	5.33	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	
609	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	8.0769	6.0	
610	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.279	—	RAM
611	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	3.1	4.33	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	7.1	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	4.66	
614	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4.0	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	7.7884	6.0	②
616	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	5.2727	5.66	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	7.0416	5.33	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	7.3333	6.66	マルチ
619	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	6.372	4.66	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	
		97年6月発売ソフト						
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	5.0	
625	6日	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	ジャレコ	5800／7800	SHT	9.2583	8.0	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	8.607	7.66	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	6.0	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の轍(わだち)<通常版／初回プレミアムボックス>	イマジニア	6800／7800	SLG	8.4545	7.66	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	9.0769	7.66	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	—	6.0	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン	2800	ACT	—	—	マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、X-BAND
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	7.8125	6.66	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	9.0645	8.33	
639	20日	Dの食卓（セガサターンコレクション）	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	7.2608	6.0	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	5.66	
645	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	データイースト	5800	PUZ	8.9729	8.0	
649	20日	マリカ～真実の世界～	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	8.6052	6.0	
650	20日	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	7.7021	6.0	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	6.6666	6.0	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	8.9655	7.66	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	—	5.33	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.0	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.1818	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	8.913	6.0	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	7.6133	6.33	
658	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	ビング	5800	SLG	—	5.0	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZクラブ	6800	SLG	4.8571	6.66	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	7.75	6.66	
661	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	6.66	
662	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	5800	SLG	8.5217	7.66	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	7.7058	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	—	4.33	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	8.5522	7.0	2、コンビニ専売
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	6.4	6.66	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	—	5.0	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	4.66	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	—	5.66	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	セガ	5800	格闘ACT	8.0769	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	9.3283	—	ムービーカード必須
672	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	8.4545	6.66	マウス
673	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	—	—	
674	11日	AI囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	—	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	—	6.33	
676	11日	サンダーフォースV<通常版／スペシャルパック>	テクノソフト	6800／7800	SHT	9.5219	8.0	
677	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	9.0198	6.33	2、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A･SHT	7.3333	5.66	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D･SHT	9.0192	8.0	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	4.0	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	6.1666	6.0	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	9.2083	7.0	
683	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	9.0184	7.0	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	8.3	7.66	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	—	6.33	
686	25日	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	6800	SLG	—	4.66	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	6.5454	5.33	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	8.41	6.33	
689	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	5.0	
690	25日	バーチャコップ2 限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	9.2525	8.0	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	5.0	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	8.5714	6.33	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT&ACT	6.3333	4.66	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	6.33	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	8.542	7.33	
698	1日	ラングリッサーⅣ<レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ>	メサイヤ	5800／6800	SLG	9.3294	8.33	
699	1日	ロックマンX4<通常版／スペシャルリミテッドパック>	カプコン	5800/6800	ACT	8.75	7.0	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	7.5	6.66	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	—	7.66	②
702	8日	黒の断章	OZクラブ	6300	ADV	8.909	7.33	18推
703	8日	古伝降霊術 百物語	ハドソン	5800	ETC	7.6666	7.33	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	—	4.0	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	—	6.33	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	—	4.33	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん<通常版／初回限定キャラクターBOX>	イマジニア	6800／7800	ADV	—	5.33	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	9.1428	6.0	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	NEC インターチャネル	6800	ADV	—	4.66	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	5800	ACT	—	5.66	
714	8日	ルパン三世 クロニクル	Spike	5800	ETC	—	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール<通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	WAKA	8800／22400	ETC	—	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	—	7.0	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	5.66	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	5.66	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	—	5.33	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ACT	—	4.66	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	7.0	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	—	—	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ADV	—	5.33	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	5.66	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたち―花札編―	アルトロン	6800	TAB	—	5.0	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの謎魔界村	333
	アースワームジム2	395
	IRON MAN／XO	400
	アイドル雀士スーチーパイⅡ	247
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	264
	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	25
	アイレム アーケードクラシックス	242
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	422
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	423
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	425
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	426
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	424
	AQUAZONE for SEGASaturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	actua SOCCER	366
	actua GOLF	566
	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	540
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	547
	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	447
	天城紫苑	507
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	AMOK	631
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	313
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	632
	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	673
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
	アンジェリーク Special2<通常版／プレミアムBOX>	567
	アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	211
	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	281
	井手洋介名人の新実戦麻雀	278
	EVE burst error	490
	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	534
	インパクトレーシング	624
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	262
	WHIZZ（ウィズ）	720
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポスト2 プログラム'96	368
	ウイニングポストEX	54
	WILLY WOMBAT	651
	VIRUS（ウイルス）	716
	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	82
	ウエルカムハウス	628
	ウルトラマン図鑑	342
	ウルトラマン 光の巨人伝説	448
	ウルフファング 空牙2001・SS	551
え	エアーズアドベンチャー	449
	エアーマネジメント'96	210
	AI囲碁サターン版	674
	AI将棋	62
	永世名人	80
	永世名人Ⅱ	450
	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	552
	エイリアン トリロジー	331
	エーベルージュ	615
	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	553
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NHL97	675
	NFL クォーターバッククラブ96	230
	NFL クォーターバッククラブ97	401
	NFL パワープレイ'96	502
	NBA JAM エクストリーム	523
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	エネミー・ゼロ	435
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	22
	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	23
	EMIT バリューセット	141
	m～君を伝えて～	451
	エリア51	503
	エルフを狩るモノたち	583
	エルフを狩るモノたち～花札編～	725
	エレベーターアクションリターンズ	508
	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	686
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	343
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	181
	オリンピックサッカー	335
か	ガーディアン ヒーローズ	158
	海底大戦争	137
	怪盗セイント・テール	687
	カオスコントロール	152
	カオスコントロール リミックス	402
	柿木将棋	24
	下級生	584
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	金沢将棋	120
	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？	603
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	347
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	427
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	535
	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	721
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	585
	キャスパー	586
	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	680
	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	GALJAN	322
	ギャルズパニックSS	355
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	233
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	452
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	694
	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	436
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キューブバトラー～デバッガー翔編～	524
	キューブバトラー～アンナ未来編～	611
	銀河英雄伝説	410
	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	463
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	464
	キング・オブ・ボクシング	89
く	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	83
	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	652
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	142
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	568
	ぐっすんおよよ・S	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	クライムウェーブ	653
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	クリーチャーショック	155
	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	403
	グリッドランナー	465
	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	610
	蹴児弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クレイジーイワン	654
	グレイテストナイン'96	293
	クレオパトラフォーチュン	509
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	135
	黒の断章	702
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	ゲイルレーサー	7
	GAME-WARE VOL.1	234
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME-WARE VOL. 3	370
	GAME-WARE VOL.4	536
	GAME-WARE Vol.5	655
	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	625
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	569
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE 上海	87
	激突甲子園	695
	逆鱗弾	579
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	466
	月下の棋士～王竜戦～	404
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	結婚前夜（限定販売）	98
	結婚～Marriage～	140
	ゲン ウォー	249
こ	GOⅢ Professional 対局囲碁	696
	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	717
	皇龍三國演義	428
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	29
	ゴジラ一列島震撼一	145
	古伝降霊術 百物語	703
	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	722
	コマンド&コンカー	587
さ	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	20
	サイドポケット3	681
	サイバードール	307
	サイバードール 復刻版	626
	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～<通常版／超限定版>	554
	サイベリア	168
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック>	476
	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	350
	サクラ大戦 限定復刻版	633
	サクラ大戦 花組通信	510
	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	525
	ザ・クロウ	588
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	548
	The PSYCHOTRON	100
	3×3 EYES ～吸精公主～S	236
	サターンボンバーマン	294
	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	634
	サターンボンバーマン パーティーパック	462
	サターンミュージックスクール<通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	715
	The Tower	183
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	517
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	391
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	49
	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	630
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	570
	三國志Ⅳ	26
	三國志Ⅴ	357
	三國志英傑伝	220
	三國志孔明伝	555
	三國志バリューセット	518
	三國志リターンズ	497
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースⅤ（通常版／スペシャルパック）	676
	サンダーフォース ゴールドパック 1	358
	サンダーフォース ゴールドパック 2	429
	サンダーホークⅡ	174
し	THE UNSOLVED（ジ・アンソルブド）	605
	シーバス・フィッシング	172
	シーバス・フィッシング2	589
	Civilization 新・世界七大文明	604
	Jリーグ GO GO ゴール！	617
	Jリーグ ビクトリーゴール'97	541

50音	タイトル	ソフトNo.
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	シェルショック	381
	紫炎龍	656
	時空探偵DD～幻のローレライ～	301
	四柱推命ピタグラフ	175
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	50
	実戦 パチスロ必勝法！3	257
	実戦 パチスロ必勝法！4	546
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	556
	実戦麻雀	65
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	453
	ジャパン スーパー バス クラシック96	323
	雀帝 バトルコスプレイヤー	580
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	重装機兵レイノス2	519
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	出世麻雀　大接待	438
	首都高バトル'97	526
	シュトラール～秘められし七つの光～	121
	シミュレーション・ズー	504
	駿才一競馬データSTABLE一	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	女子高生の放課後...ぷくんパ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	神凰拳	571
	新海底軍艦	572
	新型くるりんPA！	314
	新・忍伝	38
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	537
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	511
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	657
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	467
	新テーマパーク	577
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	309
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	635
	心霊呪殺師 太郎丸	483
す	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	468
	SUPER CASINO SPECIAL	491
	スーパーパズルファイターⅡX	430
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	ズープ	411
	スカイターゲット	590
	SKULL FANG～空牙外伝～	616
	スコーチャー	718
	スターファイター3000	382
	スタンバイ Say You!	549
	スチームギア★マッシュ	78
	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	341
	ステークスウィナー	431
	ステークスウィナー2 最強馬伝説	606
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439
	Space JAM（スペースジャム）	527
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	478
	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	618
	3Dベースボール ザ・メジャー	498
	3D Lemmings	325
	スレイヤーズ ろいやる	688
せ	政界立志伝～よい国・よい政治～	658
	～制服伝説～ プリティファイターX	35
	西暦1999 ファラオの復活	412
	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	432
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES／アウトラン	346
	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	351
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	520
	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	258
	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー<ミッションスティック同梱／ソフト単品>	296
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	528
	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	469
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	636
	セクシーパロディウス	387
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	637
	戦国ブレード	405
	センチメンタルグラフティ ファーストウインドウ<限定販売>	578
	「占都物語」そのⅠ	99
	戦略将棋	110
そ	蒼穹紅蓮隊	505
	ZORK Ⅰ	198
	ソード&ソーサリー	261
	続ぐっすんおよよ	529
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	卒業 クロスワールド	557
	ソニックウィングス　スペシャル	285
	ソニック　ジャム	638
た	DARKSEED	40
	DARKSEED Ⅱ	723
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上　異次元学園～	573
	ダークハンター～下　妖魔の森～	619
	ダービーアナリスト	620
	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	371
	大運動会	440
	対局将棋　極Ⅱ	413
	大航海時代Ⅱ	558
	太閤立志伝Ⅱ	414
	だいすき♡	669
	大戦略-STRONG STYLE-	659
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	タイタンウォーズ	239
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	316
	大牌砦（DAITORIDE）	282
	だいな♡あいらん	512
	だいな♡あいらん 予告編	471
	ダイナマイト刑事	492
	DIE HARD TRYLOGY	499
	太平洋の嵐 疾風の轟轆<通常版／初回プレミアムボックス>	629
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	タイムギャル&忍者ハヤテ	484
	タクティクス オウガ	442
	タクラマカン～敦煌傳奇～	470
	ただいま惑星開拓中！	102
	WWF In Your House	522
	TAMA	5
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	131
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	627
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	Dの食卓	47
	Dの食卓（セガサターンコレクション）	639
	D-XHIRD	621
	ディスクワールド	443
	提督の決断Ⅱ	173
	提督の決断Ⅲ	660
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	493
	テーマパーク	144
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	607
	デカスリート	287
	デカスリート（セガサターンコレクション）	640
	デジグ アクアワールド	592
	デジグ TIN TOY	591
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	641
	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	479
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	鉄球～TRUE PINBALL～	235
	TETRIS S	472
	テトリスプラス	337
	Defcon5	263
	テラクレスタ3D	704
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	593
	DX人生ゲームⅡ	684
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	テラ ファンタスティカ	473
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	でろ～んでろでろ	159
	天外魔境 第四の黙示録	482
	天下制覇	705
	伝説のオウガバトル	388
	天地無用！登校無用アニラジコレクション	485
	天地無用！魎御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用! 連鎖必要	530
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	電脳戦機バーチャロン	416
と	THOR～精霊王紀伝～	241
	ドゥーム	678
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	494
	同級生if	312
	同級生2	677
	東京SHADOW	594
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	581
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	トーナメント・リーダー	326
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	550
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	700
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	672
	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版／スペシャル版>	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	661
	TRY RUSH DEPPY	406
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	595
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	642
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	559
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	513
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品>	284
	NiGHTS（セガサターンコレクション）	643
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）-Explanation of the paranormal-＃1"闇の扉"	315
	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-#03 "二つだけの真実"	689
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	542
	ナイトストライカーS	272
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	七つの秘館	232
に	2TAX GOLD	486
	2度あることはサンドアール	231
	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	622
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリューセット	521
	信長の野望リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	690
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122

50音	タイトル	ソフトNo.
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	596
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	477
	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	バイオ ハザード	691
	ハイパー3D ピンボール	487
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	はいぱぁセキュリティーズS	506
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	BUG TOO!!	500
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	597
	爆れつハンター	243
	爆れつハンターR	707
	パズルボブル2 X	299
	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	574
	パズルボブル3	561
	パズルボブル3 FOR SEGANET	708
	BATSUGUN	383
	ハットトリックヒーローS	128
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	514
	ぱっぱらぱおーん	116
	バッブリーダー	389
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	花組対戦コラムス	560
	ぱにっくちゃん<通常版／初回限定キャラクターBOX>	709
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	531
	はるかぜ戦隊Vフォース	662
	BLUK SLASH	679
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	270
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンツヴァイ	204
	パンツァードラグーンI＆II	444
ひ	PGA TOUR'97	644
	PD ウルトラマンリンク	166
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	418
	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出十姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	130
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー～破亡の舞～	562
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	670
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fightig Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	501
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイナリスト	724
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	474
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	480
	ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）	608
	ファンタステップ	598
	ファンタズム	706
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園II	623
	FIFAサッカー'96	195
	風水先生	398
	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	532
	ぷよぷよSUN	515
	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	726
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	646
	ブラストウインド	488
	ブラック ドーン	599
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	475
	プラドルDISC 特別編　キャンペーンガール97	647
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	600
	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	496
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	663
	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	710
	PLANET JOKER	538
	BLAM！マシーンヘッド	612
	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	609
	プリクラ大作戦	399
	プリルラ／アーケードギアーズ	719
	プリンセスメーカー2	92
	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	645
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	693
	Break Thru!	71
	BREAK POINT	664
	プレイボーイ カラオケVol. 1	320
	プレイボーイ カラオケVol. 2	321
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン97	563
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
	ヘンリーエクスプローラーズ	539
ほ	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	575
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	692
	冒険活劇モノモノ	685
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	ホーンテッドカジノ	362
	北斗の拳	147
	Body Special 264	306
	ボボイっとへべれけ	15
	HORROR TOUR（ホラーツアー）	222
	ポリスノーツ	344
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	375
ま	マーヴル・スーパーヒーローズ	711
	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編	154
	麻雀狂時代　Cebu Island'96	298
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	225
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	マイティヒット～Mighty Hits～	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	648
	マジカルホッパーズ	601
	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	麻雀大会II Special	373
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～	712
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	幻のブラックバス	564
	マリカ～真実の世界～	649
	マンクスTTースーパーバイクー	543
み	mr.BONES	665
	MYST	2
	南方珀堂登場	701
	南の島にブタがいた	376
む	ムーンクレイドル	666
め	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	365
	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	576
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	446
も	もうぢや	460
	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モータルコンバットII完全版	227
	モンスタースライダー	565
ゆ	悠久幻想曲	682
	優駿クラシックロード	544
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	713
	ライフスケイプ生命40億年はるかな旅	260
	ラストブロンクス	697
	羅媚斗（RABBIT）	667
	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	380
	ラングリッサーIV<レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ>	698
	RAMPO	12
り	リアルサウンド～風のリグレット～	683
	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	613
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	ROOM MATE～井上涼子～	516
	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ルナ シルバースターストーリーMPEG版	671
	ルパン三世　クロニクル	714
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	602
	Race Drivin'	51
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	582
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	495
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナーエクストラ	481
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	489
	ロックマンX 3	246
	ロックマンX4<通常版／スペシャルリミテッドパック>	699
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	545
	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	ワールド・エボリューション・サッカー	668
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールII	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	533
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	650
	WARA²WARS　激闘！大軍団バトル	614
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"

伝説のRPG3タイトルが、サターンでよみがえる。

ファルコムクラシックス
Falcom Classics

11月6日発売予定
ただいま店頭
予約受付中!

『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『イース』――ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった豪華版。いよいよ、サターンに登場。

●グラフィック、BGMは全面リニューアルし、感動一新。●3ゲームとも、オリジナルモードとサターンモードの2つから選択可能。1本で6通りの楽しみを実現。

Dragon Slayer

一時代を創った、あのドラゴンスレイヤーシリーズのルーツがここに。

ドラゴンスレイヤー

日本のRPGに新たな方向性を示した、エポックメイキング的な名作。一時代を築いた同シリーズのルーツでもある。アクション性とパズル的な要素が強いRPG。

XANADU

パソコン版で45万本以上の大ヒットを樹立した、初期RPGの金字塔的作品。

ザナドゥ

縦割りされたマップ内を横に進んでいく、サイドビュータイプのRPG。80種類以上の敵、異なる7つの能力を駆使し、聖地ザナドゥに隠された謎と魔王ガルシスに挑め。

これは、見逃せない!

初回プレス限定! 声優のボイスドラマとムービー、ゲームキャラクターのイラスト画集などを収録した、スペシャルCD付・2枚組も、同時発売。

●限定2枚組 標準価格6,800円(税別)
●通常1枚版 標準価格5,800円(税別)

Falcom®

SEGA SATURN

Victor
PRODUCE YOUR IMAGINATION.

Ys

「優しさ」をテーマに、一大センセーションを巻き起こした、アクションRPGの傑作。

イース

広大な世界観と魅力的なキャラクター、起伏に富んだシナリオで、今なお愛されつづけるアクションRPG。個性的なボスキャラとの戦闘の面白さを堪能しよう。

Ancient Ys Vanished Omen
イース

女神のフィギュア、プレゼント！ ソフト同梱のアンケートハガキでご応募いただいた方の中から、抽選で500名様に、すでに絶版となっている「女神フィーナ」(イース)のフィギュアをプレゼント。('97年12月末日消印有効)

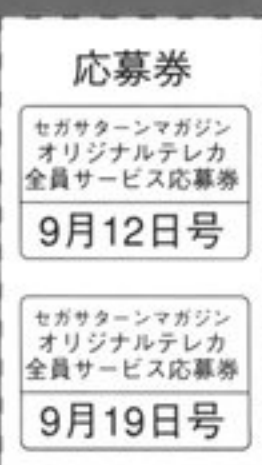
9月5日号・9月12日号・9月19日号・9月26日号・10月3・10日号連続企画!!

オリジナルテレホンカード

応募者全員サービス!! 好評実施中!!

チャンスをのがすな!!

※組合せは自由ですが、応募券は2号分必要です!!

応募券
セガサターンマガジン オリジナルテレカ 全員サービス応募券 9月12日号
セガサターンマガジン オリジナルテレカ 全員サービス応募券 9月19日号

申し込み書
あなたの住所 □□□-□□ 自分の住所、氏名などをきちんと書いてください。
あなたの名前 様
電話番号 - -
希望する作品名と番号 番号 作品名
セガサターンマガジン9月12日号

定額小為替

＋

テレホンカード発送用の切手

80円切手
103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「テレホンカード応募者全員サービス」係

※2枚(2種)以上申し込む場合は、必ず別々の封筒でお申し込みください。1通の封筒で申し込めるのは1枚(1種類)のテレホンカードだけです。

宛て先
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「テレホンカード
応募者全員サービス」係

締め切り
9月30日(消印有効)

〈注意事項〉
●郵便小為替は、買ったままでなにも記入せず、折り曲げたりしないでください。また、右はしについている受領書は、品物が届くまで大切に保管しておいてください。事故などがあった場合必要になります。なお、有効期限に余裕のある物をお送りください。
●申し込み書にはすべての事項をご記入ください。記入もれや、応募券や為替、切手などが入っていない場合は、書類不備で受け付けられないことがあります。
●記入はすべて楷書でわかりやすく記入してください。郵便事故のもとになります。
●テレホンカード代金700円分の定額小為替は、切手や現金で代用できません。必ず郵便局で定額小為替を購入し送ってください。
●発送は10月下旬からを予定していますが、品物がお手元に届くまで、しめきりから2ヵ月以上かかる場合があります。12月を過ぎても品物が届かなかったり、破損していたり、申し込んだ番号とちがっていた場合、応募と同じ宛て先の「テレホンカード全員サービス」事故係まで、ハガキでお問い合わせください。このとき、品物が届かないような場合は定額小為替の番号も記入するようにしてください。
※電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

応募のきまり

(1)P202～203の中からあなたの欲しいものを1枚選んでください。
①ジャッキー&ダッヂヴァイパー
②ソニック
③グランディア
④スレイヤーズ
⑤QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
⑥ザ・キング・オブ・ファイターズ
⑦闘神伝
⑧ティンクルスタースプライツ
⑨ラングリッサーⅣ
⑩ROOMMATE～涼子 inSummer Vacation～
⑪超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
⑫この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
⑬サイバーボッツ
⑭サムライスピリッツ天草降臨
⑮ルナ　シルバースターストーリー

(2)右下の申し込み用紙を本誌より切り取り、所定の欄に黒のボールペンで、あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号・選んだテレホンカードの番号と作品名をまちがえないようにすべて記入してください。

(3)未使用の80円切手と700円の定額小為替(ていがくこがわせ)を用意してください。(定額小為替は郵便局の窓口で購入してください。発行手数料が10円かかりますのであらかじめご了承ください。)

(4)封筒に、記入済みの用紙と700円の定額小為替、未使用の80円切手、P211についている応募券の4点を同封して80円切手を貼り、左の宛先まで送ってください。

キリトリ線

申し込み書

あなたの住所	
□□□-□□	
あなたの名前	
様	
電話番号	
- -	
希望する番号と作品名	
番号	作品名

セガサターンマガジン9月19日号
※コピーは使用できません。

SEGA SATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

今週は2本立でお贈りするサタマガ特製攻略ページ！ Vol.9

悠久幻想曲

●メディアワークス●発売中●育成シミュレーション●5,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

無実の罪で捕らわれた主人公が名誉を回復するには？

ジョートショップ(何でも屋)を手伝い、街の人々の支持を集めろ！

メディアワークスが世に贈る大人気シリーズの第2弾。今回は、イベントたっぷりの育成シミュレーションとしての登場だ。本作のテーマは“人と人の繋がり”。文字どおり仲間たちの信頼をいかに得るかが重要なカギとなる。ゲームは育成を担当するパートとイベントを担当する部分に分かれている。育てた人材をいかに使いこなすかが勝負の分かれ目。

トラブルは突然に！

ジョートショップの主、アリサさん。自警団に捕まった主人公の無実を信じ、助言をくれる。

借金を返す術は？

主人公は再審を申請するため奔走する。傾いたジョートショップはどうなる？

豊富なイベント群がプレイヤーを待つ！

スゴロクイベントや会話イベントもある。すべてをこなせるか？

イベントの大半は毎週の仕事をこなしている最中に発生する。その中身はキャラクター同士の会話から、スゴロク形式で自警団やヘンな連中と競争するものまで実に多岐に渡っている。これらのイベントはいくつかのタイプに分かれており（後述）、その成否により以降の展開は大きく変わるのだ。

とくに仲良くなりたいキャラクターとのイベントは、何が何でもうまくこなしておきたい。また、本作には数多くのCGが用意されているが、イベント関連のモノが非常に多い。つまり、これらをうまく成功させないと、たくさんのCGを見逃すことになるのだ。

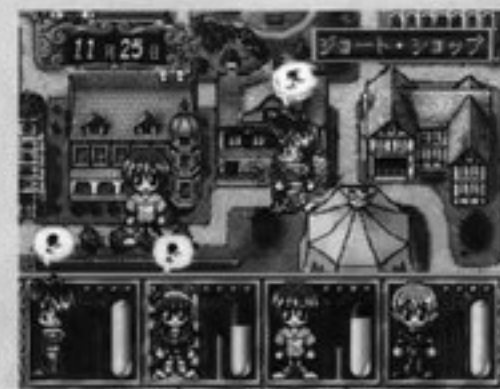
ジョートショップへの依頼内容は多岐を極める。キャラごとに得手不得手があるので、適材適所な人材活用を心がけよう。仕事をしていくうちに、能力も上がるぞ。

犬猿の仲？

仲間にすることができるキャラは総勢10名。この中から3名を選び出す。互いに仲が悪い者もいるので、慎重に選ぼう。主人公が仲直りされてもOK。

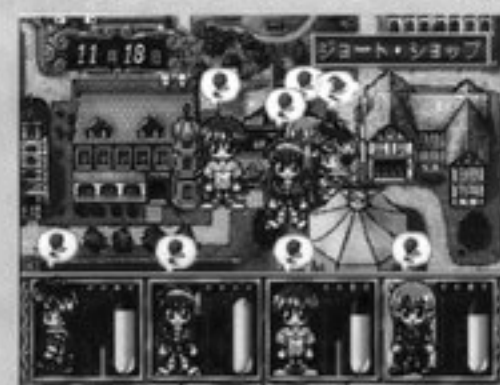
どのキャラにも特定のイベントが用意されている。一回ぐらいはみんな仲間にしておいたほうがいい。

プレイヤーを待つ4タイプのイベント

TYPE1 テーマイベント

特定のキャラを仲間に入れると発生する。すべてのキャラに独自のイベントが用意されているのだ。各自4つ用意されており、バラエティに富んでいる。

TYPE2 休日イベント

休日に仲間のところへ遊びに行くと発生するイベント。これは起きる月が決まっており、その月内に訪問すれば、確実に出会うことができるのだ。

TYPE3 トラブルイベント

パーティに参加しているメンバー全員が揃って起こるイベント。ワリと大仕掛けなものが多い。中心キャラは決まっているが、全員で解決するものが多い。

TYPE4 任務イベント

?

オ・ト・ナの事情によりお見せできないイベント。すみませんねぇ。特定の キャラに特定の仕事をさせると発生する。内容はキャラごとに千差万別。

上手なジョートショップの経営法とは？

仕事は必ずやり遂げるように！

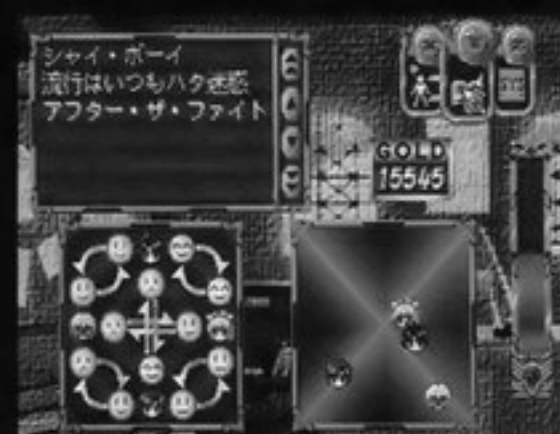
ジョートショップに寄せられる依頼をこなすには、なんらかのスキルが必要になってくる。たいていの技術は、色々な仕事をやり遂げていくうちに自然に身に付くが、序盤はこれだけではやや不足する。そこで必要になるのが休日のスキルアップの鍛錬だ。とくにゲーム開始直後は、どのキャラも未熟なのでたくさん通い、キャラごとに得意分野を作っておきたい。

お給料はケチらない太っ腹な経営方針を！

住民の支持を得るべく働く主人公を応援し、手伝う仲間たち。しかし、そんな彼らだってボランティアで手伝ってくれるわけではない。やっぱりきちんとお給料をあげなければならないのだ。仲間に給料を支払うのは、各月末。彼らの方から欲しい金額を自己申請してくれるので、妥当と思う給金を支払おう。しかし、このとき注意したいのが、その金額。あんまり申請した額より下だと、仲間達のやる気を削いでしまうことになるのだ。貧乏なときは仕方ないが、あんまりケチらないでおこう。みんなで気持ちよく仕事をしていきたいもんね！

毎月の賃金はしっかり管理しよう。赤字になると目も当てられないぞ。

対人関係も大切な要素。時には共同作業もアリ

各種の仕事はひとつにつき、最大４名までが参加可能だ。このおかげで、ひとりでは苦手な仕事も、仲間と協力して処理することができるようになる。ただし、ひとつの仕事から得られる賃金は何人参加させても変わらない。赤字にならないように注意しよう。また、同じ作業に従事させることは、互いの親密度を高めるのにも役立つ。相性表を見て仲が良くないキャラ同士を組ませ、少しでも仲間同士が円滑に動けるよう努力するといいだろう。

画面左下に見えるのが相性表。みんなが笑っているのが理想なのだが……。

休日はどう過ごす？　競技場情報！

自分を鍛えるか、それとも体を休めるか？　大切な休日の過ごし方

週の仕事が終わったあと、やってくるのが待ちに待った休日だ。友人のところに遊びにいくもよし、スキルの鍛錬に励むもよし、腕試しに行くのもいいだろう。もし、疲れ果てて動けないというときは、クラウド医院へ行くか、もしくは“休養”を選択するといい。ただし、前述したように休日にしか発生しないイベントもある。見逃さないようにね。

医院に行くには、500Gが必要。その代わり全回復するので、大変重宝する。

相手がステータス異常を起こしているときに遊びに行くと、回復させられる。

スキルの鍛錬にはお金が必要。スキルレベルがあがるごとに必要なお金が増える。必要な技能を見極めよう。

コロシアム出現モンスター一覧

モンスター	必要資金	賞金	HP	MP	解説
マーシャル	400	800	100	0	エル・ルイスが勤める武器屋の店主。てんで弱く、お話にならない。
クランク	600	1200	365	150	マーシャルの３倍ヒットポイントを持つ。そこそこ強いが、勝のは簡単。
アッシュ	800	1600	482	150	優れた剣技を持つ戦士。物理魔法か戦闘術を持っていないと勝てないだろう。
オオグモ	1000	2000	500	0	見たまんまの巨大なクモ。それなりに強いので、あなどるべからず。
マランゼ	1200	2400	666	160	魔法を使いこなす強敵。回復魔法が欲しいところ。腕力もかなりある。
オーガー	1400	2800	712	100	このランクに登場する敵としてはかなり弱い。あまり苦労はしないハズ。
ハーピー	1600	3200	777	190	物理系魔術を使ってくるやなヤツ。ヒットポイントが尽きるまでに倒せ！
グリフォン	1800	3600	833	233	先制攻撃を受けやすい敵。戦闘能力もまったく申し分ない。強敵だ。
ガーゴイル	2000	4000	600	360	一度に大ダメージを与えられるような強力な武装を持たない。やや弱い。
ゴーレム	2200	4400	888	200	強力すぎるくらいの攻撃力を誇る敵。倒すには物理系最上魔法２発ぐらいが必要だ。
ドラゴン	2400	4800	955	255	ここまでくるにはかなりの努力が必要。特に護身術など、体力維持の技が大事。
マスクマン	2600	5200	999	99	２～３回のセーブ＆ロードは必要になる。何回もトライする根性が肝心。

全10キャラ分冒頭イベント　個別攻略!!

このページで攻略してあるのは、各キャラクターの「テーマイベント1」「トラブルイベント1」「休日イベント1」の合計3つである。膨大なイベント数を誇る「悠久幻想曲」のなかの一部でしかないが、各キャラ攻略のスタートともいえるイベントの紹介なので注意してみてほしい。

なお、ここでは各イベントごとのコマンドの攻略は行わない。これは、各イベントの発生する日時が明確なので、あらかじめセーブしておけば何度でも挑戦が可能だからだ。ちなみに成功したイベントは、白い文字でデータとして表示されるのでスグに分かる。各キャラともいろんなCGが用意されているぞ。

キャラごとの性格がよく反映されている。こんな表情もあるのだ。

アレフ・コールソン

イベント発生時期

テーマイベント	
ナンパ・ウォーズ	4月27日
トラブルイベント	
カラス大襲来	10月17日
休日イベント	
夢でもし会えたら	5月中

いつもナンパに興じているハンサムボーイ。しかし、ただの軟弱男かというと全然違う。どんな仕事もある程度はこなしてくれる頼もしいヤツである。彼のイベントには女性関連のものが多く、たいていの場合はトラブルになりかけているようだ。基本的にはオールマイティなキャラクターだが、どちらかというと戦闘術や護身術など、体力勝負な仕事がよいようである。ただし、リサほどの強さはあまり望めないぞ。

仲間と連れだってのナンパ。女の子が大好きな彼には当たり前のこと。でも、それが……。

流れ者のナンパ師（？）とナンパ勝負をすることになったが、その対象となった女性が……。

クリストファー・クロス

イベント発生時期

テーマイベント	
シャイ・ボーイ	4月11日
トラブルイベント	
ウォーター・ハザード	7月1日
休日イベント	
店番鳥	6月中

小柄な体格とベビー・フェイス、そしてだぼだぼの服装で女性（とくに年上）から人気があるクリス。とくに、メロディの保護者である由羅などは彼のことをかなり気に入っている様子だ。しかし、彼自身は重度の女性恐怖症であり、いつも逃げてばかりである。イベントの中にはそんな彼の性格がよく表れているものもある。魔法能力に優れているので、序盤から神聖魔法や精霊魔法を覚えさせておくと後々便利だ。

3人の姉におもちゃ扱いされてきたクリス。すっかりシャイな性格になってしまった。

フードを深く被って由羅から隠れる。しかし、そんなことで見逃してくれる彼女ではない。

ピート・ロス

イベント発生時期

テーマイベント	
Howling	6月13日
トラブルイベント	
もうひとつのサーカス団	5月17日
休日イベント	
初恋	4月中

ピートは子供ならではの向こう見ずな勇気と、無限にも思える体力を誇るキャラ。序盤から色々な仕事に使うことが可能で、かなり重宝する。基本的には体を動かす任務に回した方がいいだろう。喜怒哀楽の感情表現が激しい彼のイベントはどれも楽しいものばかり。そのおかげか登場する選択肢も、一部を除けばそんなに悩むものはない。どのイベントも面白いが、とくに「初恋」イベントなどには彼の性格がよく出ていて楽しい。

恋愛感情にまるで疎いピート。だからといって占い師に頼み込むようでは……。

透き通るような肌と、儚げな雰囲気のリリカ。一目で好きになるような美少女なのだが、実は！

エル・ルイス

イベント発生時期

テーマイベント	
正しいペットの捕らえ方	4月7日
トラブルイベント	
レスキュー・ワーク	5月3日
休日イベント	
BIG TREE	6月中

魔法能力はあまり高くないが、その分腕力は優れているエル。能力的には申し分ない。とくにクラフト関連の仕事は彼女に任せておけば大抵は大丈夫だろう。彼女のイベントは色々あるが、基本的に照れ屋（というか、クール）なため、なかなか本音を知ることができない。シーラやシェリル程ではないが、体力がやや不足しており、2カ月に一度は病院でリフレッシュさせたい。給金もたっぷり渡してやろう。

犬猿の仲のマリアのペットを捕まえるイベント。リスという言葉を信じていると……。

魔法はほとんど使えない代わりに、バッグンの腕力を誇るエル。けっこう役に立ちます。

シェリル・クリスティア

イベント発生時期

テーマイベント	
アナザー・フェイス	5月4日
トラブルイベント	
史上最悪の夫婦ゲンカ	8月4日
休日イベント	
アンダーグラウンド	4月中

いつも本を読んでいるやや内向的な少女。でも、そんな彼女だからこそ得意な仕事もある。似合う任務がないときはほかの任務に当て、スキルアップをさせておこう。やや体力的に問題があるので、病院へはマメに通わせるべし。

読書が大好きなシェリル。休日に図書館に行ってみると案の定、彼女がいた。

図書館の地下を探険することになった一行。そこで見たものはいったい？

シーラ・シェフィールド

イベント発生時期

テーマイベント	
神のお告げ	6月6日
トラブルイベント	
ピアノ・コンチェルト	4月25日
休日イベント	
気晴らし	5月中

彼女は音楽・芸術関係の仕事にはかなり優秀なところを見せてくれる。基本的に体力が足りないのが悲しいところ。なお、彼女に限らず、テーマイベントは連結しており、中盤の失敗が後半の展開に深刻な影響を及ぼす。必ず成功させよう。

優秀なピアニストになるべく励むシーラ。でも、気分転換もしなきゃね！

箱入り娘として育った彼女は、男の子に対する免疫がまったくない。

パティ・ソール

イベント発生時期

テーマイベント	
アフター・ザ・ファイト	5月26日
トラブルイベント	
アウトブレイク	6月15日
休日イベント	
B－1グランプリ	7月中

何かと主人公とは意見が衝突しやすいパティ。もともと、さくら亭でウェイトレスをやっていただけあり、食品関連の仕事にはかなり強い。また、訓練すれば戦闘系の任務も容易にこなせるようになるぞ。オールマイティなキャラ。

いつも強気なパティ。早とちりで主人公とはケンカばかりである。

さくら亭のなかで暴れる酔っぱらいどもをまんまと追い払ったが……。

マリア・ショート

イベント発生時期

テーマイベント	
火元はマリア	4月16日
トラブルイベント	
White Ocean	7月17日
休日イベント	
明日に向かって飛べ	6月中

エルと仲が悪い彼女。仲間にするときは鉢合わせしないよう配慮したい。能力的には、特に問題になる要素はないので普通に仕事をさせていけばいい。魔法能力に憧れる彼女のイベントは、それ関係のものが非常に多いのが特徴。

自称、魔法が得意なマリア。しかし、その自信がとんでもない事態を……。

あやうく焼け死ぬところだったマリア。こんなことは二度と御免だ。

メロディ・シンクレア

イベント発生時期

テーマイベント	
流行はいつもハタ迷惑	5月15日
トラブルイベント	
大事な落とし物	6月2日
休日イベント	
Bun Bun Bun	7月中

こんな娘に仕事をさせて大丈夫か？と思う読者もいるかもしれない。しかし、実に立派に仕事をこなすことが出来るのだ。序盤は共同作業などをさせて、能力値や親密度をアップさせておくといいだろう。仕草の可愛らしいキャラ。

マタタビ製のアイテムに酔っ払ったメロディ。やっぱりネコなのか……。

精神的には幼い部分があるが、それだけに純粋な優しさを持つメロディ。

リサ・メッカーノ

イベント発生時期

テーマイベント	
プライド	5月11日
トラブルイベント	
エレファント・ロスト	9月10日
休日イベント	
落とし物です	5月中

序盤から高い戦闘能力を誇るリサ。仲間にすると、これ程頼りになるキャラも珍しい。うまく育てれば、戦闘系の依頼のほかにも多くの任務をこなせるだろう。全体的に彼女のイベントは、ほかのキャラに比べ、シリアスなものが多い。

男勝りのナイフ術を誇るリサ。正義感も強く、頼りになる仲間である。

イベントは選択次第で内容が大きく変わる。親切心から始まったことも……。

マジカルドロップIII とれたて増刊号！

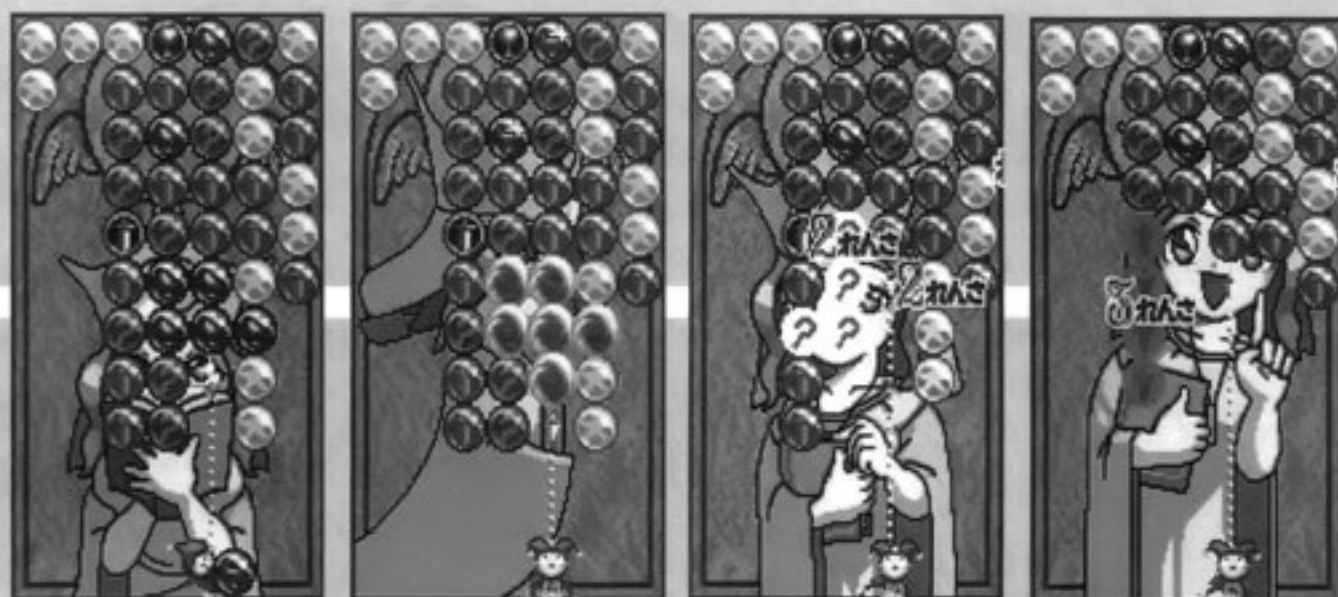
●データイースト●発売中（6月20日発売）●パズルゲーム●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

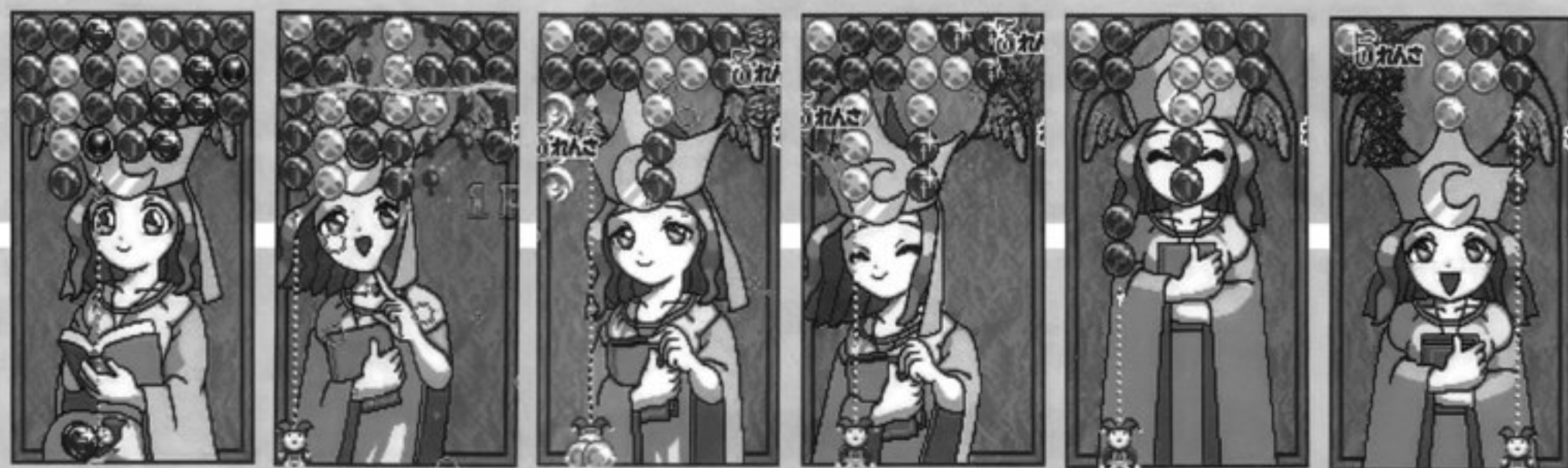
前回にひきつづき、キャラ別ワンポイントアドバイス

もっとマジドロを楽しむために

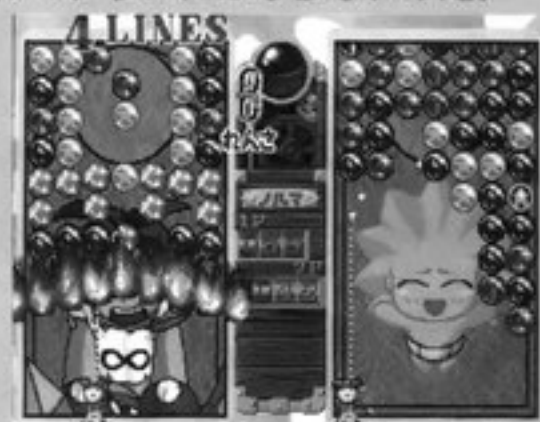
独特の連鎖方法と、それによって生まれるアクション性。この2つが今までのパズルゲームの殻を打ち破り、パズルゲームの新しい世界を確立した「マジカルドロップ」シリーズ。その独特の連鎖方法と、多彩なキャラ、それらを今回は初心者でもわかるように攻略していくぞ。これでマジドロの面白さを120％引き出して、今まで以上に楽しんでほしい。

組み連鎖

一般的な連鎖方法。右の写真のように間に別の色玉を挟み、その挟んだ色玉を消すという方法。この方法は仕込みに時間がかかり、しかも爆発力はないのであまりオススメできない方法だ。できれば下で紹介しているあとづけ連鎖を使おう。

あとづけ連鎖

これぞマジドロという消し方。やり方は簡単。前の色玉が消えている間に次の色玉を消す。これだけ。どうしてもできない人は、最初にスペシャル玉を混ぜてみよう。スペシャル玉が発動している間も連鎖扱いになるので、そのうちに連鎖の準備をしておくといい。

対戦のときのPoint

●ノルマクリア

上級者同士でやっていると、ほとんどの勝敗がノルマクリアになることが多い。この場合、どちらか素早くノルマに達していればいいのだが、この時にもイロイロとコツがある。まずはスタート時に画面下一杯まで玉を下ろす。これはできるだけ数を消すためだ。そしてスペシャル玉などを駆使して、多くの数を消すのだ。もう少しでノルマクリアという時には一度連鎖を止めてみよう。連鎖中はノルマが減らないのでノルマクリアしていても連鎖が続いていたらずっとノルマクリアにはならないのだ。

2人とも、もう少しでノルマクリア。残りノルマ数を消したと思ったら、どんなに連鎖が続きそうでも一度止めてみよう。

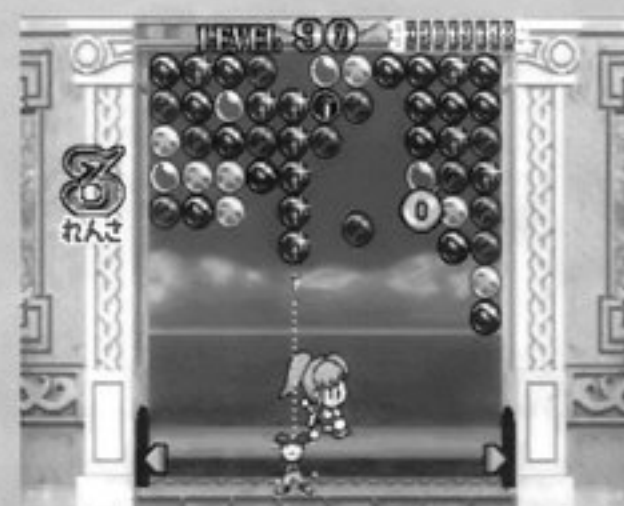
●ピエロを押しつぶす

これは、いかに多くの連鎖を素早く続けて送るか、ということにかかっている。一番効率がいいのは、5連鎖くらいを何度も送ること。しかし、上級者になると、それもしのいでしまうほどなので、勝負はつきにくい場合もある。

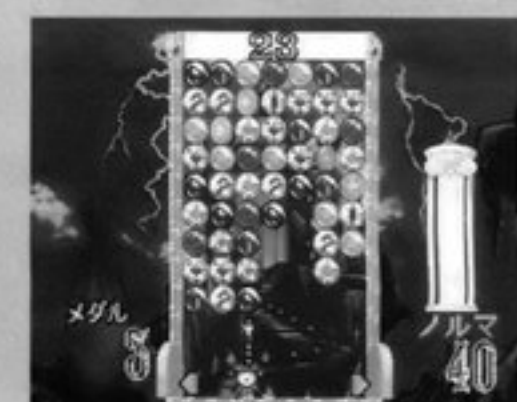
●連鎖のタイミング

相手が連鎖中は玉が下りてこないので相手の連鎖が終わる直前や始まってすぐなど、相手に攻撃するタイミングを考えて連鎖を止めるようにしてみよう。こういう小さなことで勝敗が決まってくる。

めざせレベル100！

運と実力、そしてレベル100まで続けるだけの気力が必要な「ひたすら」モード。このモードでは、とにかく連鎖をするということにかかっている。ポイントは、消せる時にできるだけ消すということ。スペシャル玉がある時はドロップを画面上方まで持っていき、それを使って一気に全部消すぐらいの気持ちでやろう。

ココまで来ればゴールはすぐそこ、最後まで気を抜かずにレベル100まで駆け抜けろ。

さまざまなミニゲーム

いくつものミニゲームがある「すごろく」モード。メダルのために、いつもと勝手が違い普通のモードよりも難しく感じることだろう。特に最後のほうのマスには、かなり難しいステージが出てくる。CPUもフールでさえかなりの強さを誇っているため、気を抜けなくなっている。ミニゲーム別では、落ちてくるドロップを消せというのが、一番のクセ者だ。一度にたくさんの玉を落としてくることがあり、対処に非常に苦しむ。しかし、どのミニゲームにも共通して言えることは、とにかく“消せ”ということなのだ。

キャラ別攻略PART2

かくしキャラ登場条件とサイドストーリー

すべてのキャラでゲームがやりたい人は注目!! まず、おはなしモードの「ふつう」(「むずかしい」でもいいが)を最後までプレイ。コンティニューなしで12人勝ち抜くとブラックピエロが登場する。勝つとキャラ選択画面にブラックピエロが出て使用可能に。他のキャラも、最後まで勝ち抜くことができれば、ストレングス父以外は使用できるようになる。これで、クリアデータがあれば23キャラがいつでも使えるぞ。また、おはなしモードをプレイするキャラ同士の会話に注目してみよう。意外な人間(?)関係がわかって面白いぞ。エンディングもレベルによって違うので、ぜひ両モードを全キャラクリアしてほしい。さて、今回さらに謎が深まってしまったのがフール。マジシャンのエンディングを見ると子供の頃からまったく成長していないということが判明。彼ら兄弟の秘密は次回作まで持ち越し?

勝たないとブラックピエロは出てこない。何度も挑戦するしかないぞ。

タロットカードはトランプの先祖。ブラックピエロはジョーカーということか?

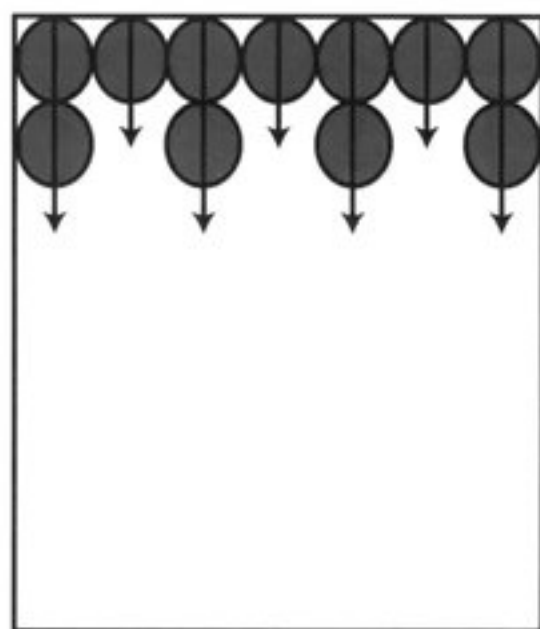
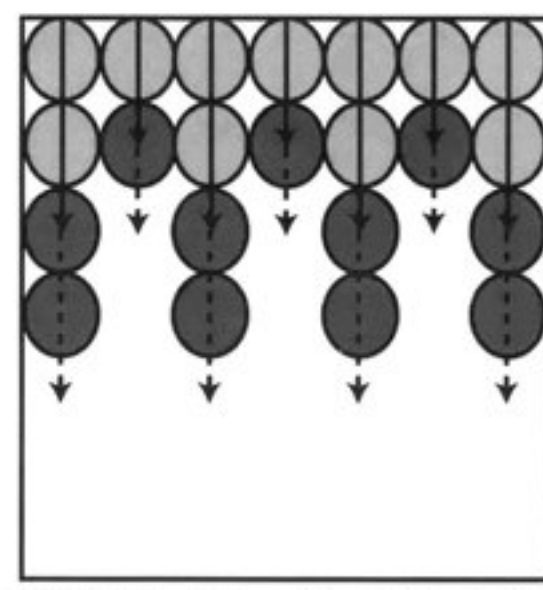
ハングドマン 優しき不良?

スペシャル玉 青 緑 虹

逆さになっている理由は不明。子供にやたらと好かれて困っている。

●ハイプリエステスと似たドロップの出方をする。ハングドマンの場合一列ずつ交互に、鋸の歯のように出てくるタイプ。奇数列、偶数列、また奇数列という具合に伸びてくるので同じところがまずぐっと伸びるハイプリエステスよりもずっと消しやすい。また、同色のドロップが固まって出てくるので、あとづけ連鎖も作りやすい。勢い余って出しすぎなければ勝ったも同然。

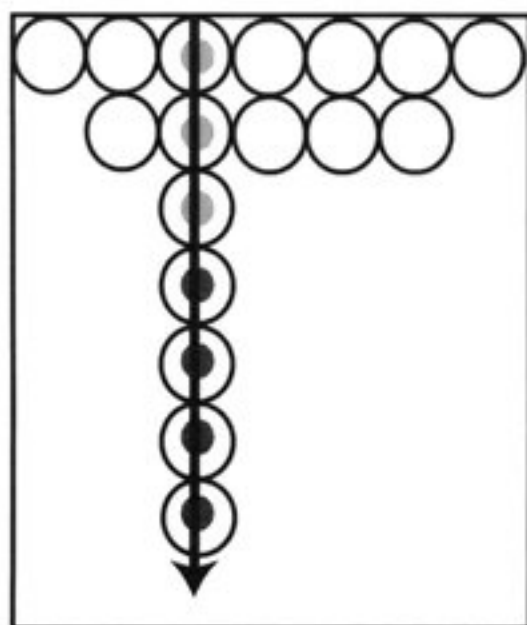
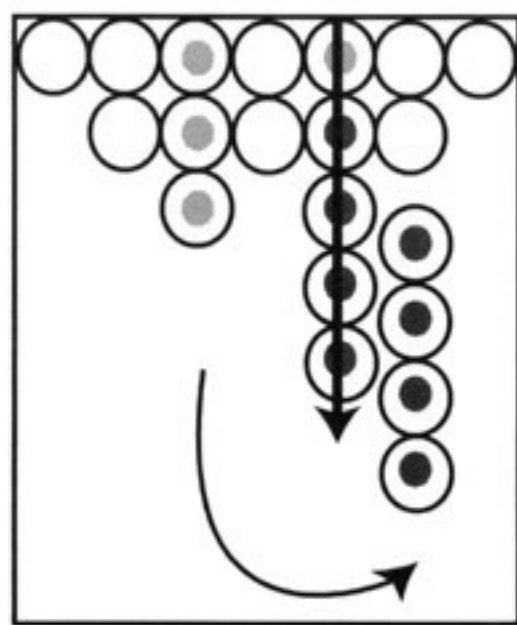
●CPU戦だとスピードがあるのでなかなか強いが、対人ではあまり強いとはいえないキャラ。マイキャラの場合、大量連鎖で相手を押し切る形に持っていくのが一番いいだろう。スペシャル玉も多いので初心者にも扱いやすい。

カッコいい風貌が女性プレイヤーを魅了。男性に人気のハイエロファントと人気を二分しているようだ。

ムーン っていうかのコギャル

スペシャル玉 黄 青 色氷

とりあえず暇だからぁ、遊んであげてるっていうかぁ……。(しゃべるな!!)

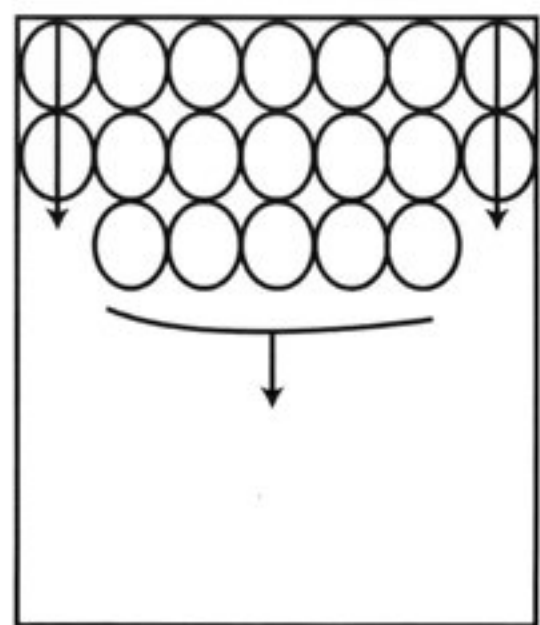
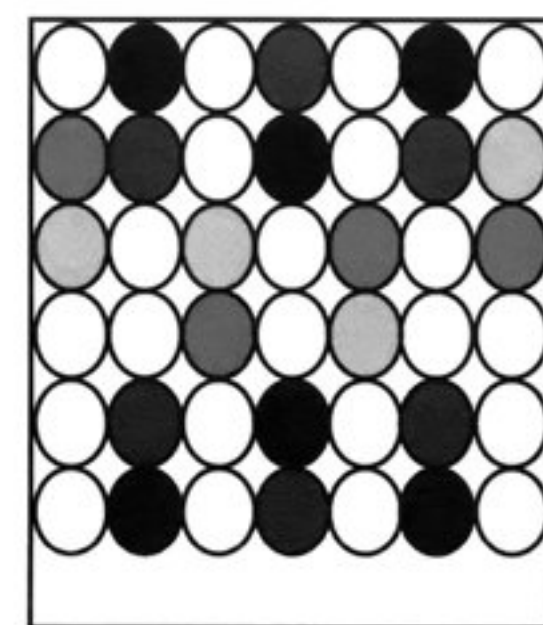
●攻撃方法はデスと一緒で、同じ場所から送ったラインぶんだけドロップが出てくるタイプ。違うところはデスはすべて氷玉だが、ムーンは青と黄色の色氷玉が出てくるということ。ドロップが出てきたら、色玉ごとに振り分けて元に戻そう。ためておいて一気に消すのもいい。敵としてはそれほど強くないが、コギャル言葉の連発に集中力を奪われてしまう、ちょっとイヤなキャラ。

●マイキャラの場合、7連鎖以上を繰り返し起こそう。加えて、相手が色氷玉を戻しているうちに追い打ちをかけよう。連鎖中でドロップが出てくるのが止まっていても、ラインぶんがちゃんとプールされているので、送ったドロップを出しきる頃には消しきれないほどになるはず。扱いやすいが、相手のノルマクリアに気を付けないといけないキャラだ。

ハーミット マジドロ界最年長

スペシャル玉 緑 虹 色氷

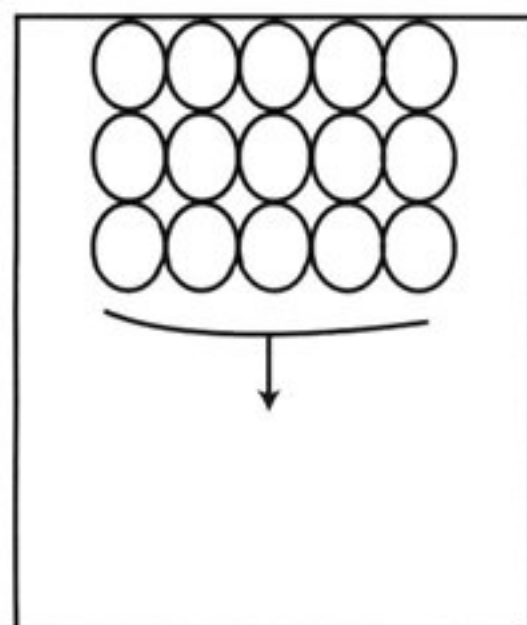
あのチャリオットの師匠。ギャグをかますが、あまり相手にされていない。

●両端が一段下がった形でせり出してくる。ドロップの配列はチャリオットとよく似ている。しかし、色氷であること、同じ色が並んでいないなどチャリオットより消し方が数段難しい。ただ消していくだけでは連鎖が続きにくいので注意するように。緑のスペシャル玉を持っているのでそれ以外を虹玉で消していこう。色氷玉を元に戻せば組み連鎖で消していけるところがたくさんあるので「隠者」の名に恥じぬよう落ち着いたドロップさばきをしてもらいたい。

●マイキャラ(にする人は少ないかもしれないが)の場合、相手が色氷玉を消した直後にまた送りつけるという、ちょっとイヤらしい攻撃方法が一番キク。相手がまごついているうちに少しずつ、たまにスペシャル玉を使って大量に相手に送る。意地悪さんにはもってこいのキャラだ。

テンパランス　組み連鎖でくずせ

スペシャル玉
緑 虹 色氷

かなりおっとりしているが、恋に関しちゃ誰にも負けません。

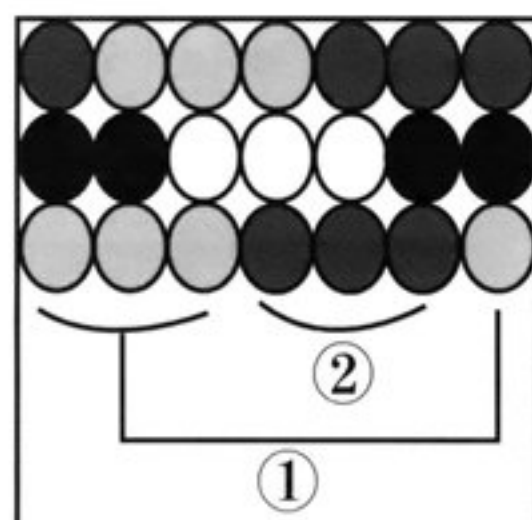
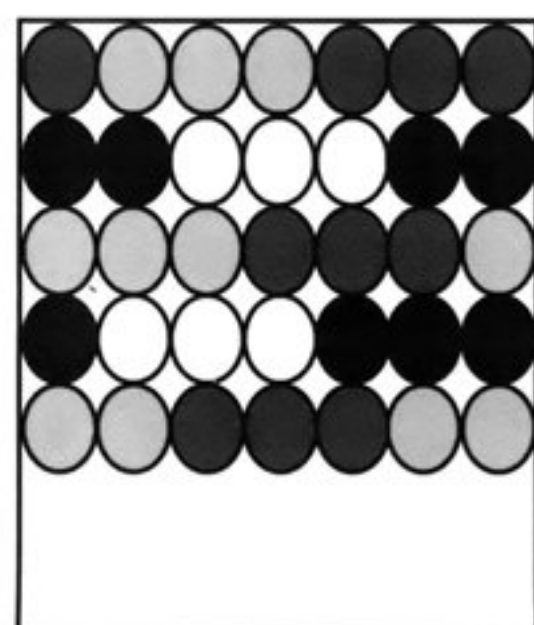
●このキャラは3つ消しを9連鎖起こしても2ラインしか送ることができない。頑張っても3ラインがせいぜい。このめちゃくちゃ重い出方をするのがテンパランスの特徴だ。せりだし方は、両端が抜けた5列が平坦に上がってくる、シンプルな形なので消しやすいのだが、逆にそれがなんとなく調子を狂わせる。敵の場合、自分でドロップを繰り出してどんどん消す、マイペースさが大切。
●マイキャラの場合、とにかく消す！これしかない。理論上、相手に送るドロップの数が少ないので、自分より先にノルマクリアをされることが少ないということにはなるが……(特にCPU戦でそれがよくわかる)。また、同キャラ対戦をすると、だいたいノルマクリア合戦になって、一試合が長くて疲れる。まさにキャラの性格そのものといった感じだ。

3個ずつ連鎖をすると6連鎖まで1ライン、10連鎖まで2ラインを相手に送れる。一度に消した数が多ければ3ラインぐらいは送り込める。

ドロップの出方

タワー　圧倒的なパワー

スペシャル玉
虹 色氷 氷

攻撃力もさることながら、守りもとても堅い。さすが建物？

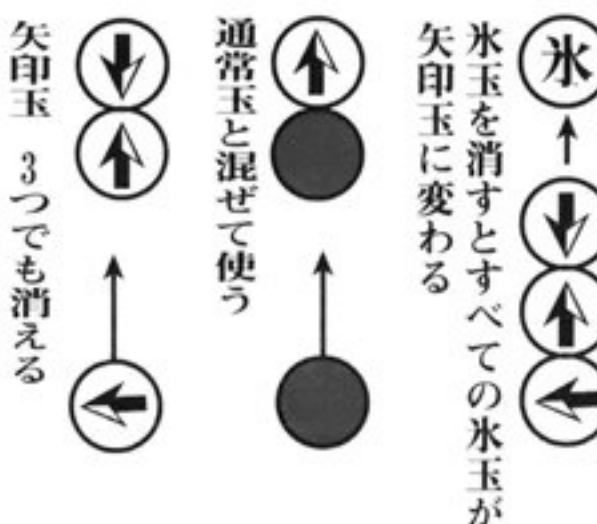
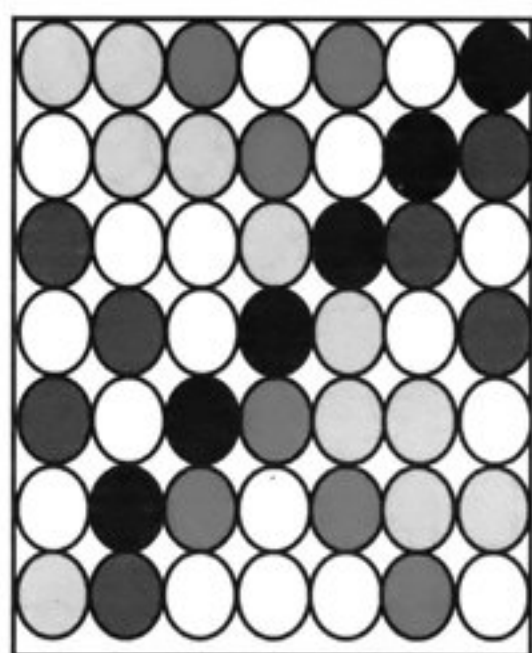
●タワーの一番の特徴は送られてくるドロップの配列にある。まずはこれをしっかり覚えておこう(下図参照)。一段置きに3つずつ並んでいるが、1列ずつズレているのが消しにくくさせている原因。同じ色がなるべく固まるように動かすのが後付け連鎖をたくさんするためのポイントになってくる。
　おはなしモードでのタワーは、中盤からものすごい押しがあるのでギリギリで戦うのは危険。早めに大連鎖で倒してしまうよう心掛けよう。
●マイキャラの場合、連鎖を作るのにどうしても氷玉がじゃまになる。確実に連鎖を作りたい人は、元に戻してから消し始めよう。あとはキャラが持っているパワーで十分押し切れる。さすが中ボス、強いけど対戦で使ってもあまり楽しいキャラではないかもしれない。

②
①
両端のドロップから消したほうが楽だ

ドロップの配列

フォーチュン　スペシャル玉に慣れろ

スペシャル玉
虹 連 矢 泡 色氷 氷

工夫しだいで、いくらでも消す手段はある。とにかくなんでも投げてみろ。

●まともなドロップがほとんど出てこないフォーチューン。まず泡玉は気にしない。虹玉も大切だが矢印玉を中心に使うことをおススメする。なんといっても、矢印の方向が違っても3つぶつければ消えてくれるし、その方向の玉をすべてを消してくれるありがたいスペシャル玉だからだ。氷玉、虹玉もうまく利用すれば怖いキャラではない。ただし、おりてくるドロップに配列の法則があるので、消すタイミングを間違わないように。
●マイキャラの場合、その独特のドロップ配列で、逆に自滅しないようにしよう。よほど慣れた人でなければ返すことが難しいので、あせらず連鎖を組んでいけばいい。実は、アーケードでもランキング上位はほとんどこのキャラ。やっぱり強いのだ。

矢印玉　3つでも消える
通常玉と混ぜて使う
氷玉を消すとすべての氷玉が矢印玉に変わる
氷

矢印玉の消し方
7ラインぶんの配列

ドロップの配列

ブラックピエロ withピーナッツギャルズ　見た目よりタフ

スペシャル玉
虹 色氷 氷

眉間の“X”はダテじゃないぞ。ピーナッツたちよ、応援ヨロシク！

●エンプレスとタイプが似ている。左から3番目の列を先頭に、小山のように氷玉と色氷玉がせり出し、17ライン送られると画面半分が氷、色氷玉で埋まってしまうほど。また、小さい連鎖を繰り返されると3番目だけ飛び出してくるのもやっかいだ。出てくる時、左端のラインは後から上がってくるのでココが狙いめ。また、絶対に画面上のドロップをすべて消してしまわないように。4ライン以上たまった氷玉を取り除いて、通常玉を掘り出す(？)のはほとんど無理。手元に通常玉を2個でも残しておけば、まだまだ挽回は可能だ。
●マイキャラの場合、大量に送っても氷玉を元に戻されると、あとづけ連鎖を作りやすい形になってしまう。送り込むタイミングを考えないといけないぞ。可能であれば、4連鎖ぐらいを続けざまに送るのが効果的だ。

ドロップの出方

小連鎖が続く場合
3列目に注意

セガサターンマガジン初の本格長編SF小説第1弾

蒼穹紅蓮隊

―― そうきゅうぐれんたい ――

第壱話 睡眠不足と花火の関係

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田　祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

執筆者紹介

本名、石田祐一。男。東京人。昭和五十一年十二月生まれ。現在、町田市在住。

都立工業高等専門学校、高校課程終了。その節は鈴木先生、お世話になりました。やっぱり僕は理数系向いてないです。YAGジュニアノベルズ科卒業後、現在に至る。

本誌の週刊連載など、能力以上の話が進行中であり、本人はパニック状態。

性格は基本的に無精者。完璧主義者だが能力が伴っていないのが悲しい。本好き。

興味がある事柄は、人体、民俗学など。

まだあと4行も残っているのに書くことがなくて困っている。プロフィールとか、あとがきを書くのが苦手。いったい、何を書いたらいいのか。特筆すべきことがないというのは、やはり問題であろう。

壱

　その時、八指多薫（ヤシダカオル）は眠かった。
「所属不明機、依然として接近中！　予想到達時刻まで、あと18分！」
　西暦二千五十六年、九月十八日、夕刻。(株）尽星（ジンセイ）有する第三カタパルトビル発着場は、常ならぬ喧騒に満ちていた。低いサイレンに混じり、オペレータの声が飛び交っている。
　非常事態である。が、やはりヤシダは眠かった。パイロットスーツ姿の彼女は愛機に背をもたれながら、重いまぶたを持ち上げるために辺りを観察し続けなければならなかった。カタパルトの四角い射出口から吹き込む風が、彼女の黒いショートヘアを揺らしている。
　ヤシダが隊長を務めるＪＤＦこと防衛二課に非常召集が発動してから、はや17分。その間ヤシダは眠気と戦いながら、作業員たちの狂騒をぼうっと観察していた。そして観察から得た収穫といえば、作業員を眺めていても眠気は一向に去らないという事実だけで、結果、彼女は少し不機嫌になっていた。
「『紫電（シデン）』のパイロット、到着しました！」
　空気圧の音と共にエレベータが開き、若い男が姿を現した。ヤシダは軽く息をはきながら身を起こし、男に視線を向けた。
「きたか、リョウタ」
　朏良太（ミカヅキリョウタ）はヤシダと目が合うと、ひどく恨めしげな顔をした。良く見ればミカヅキの目は充血しており、後頭部の頭髪は寝癖で逆立っていた。殺気立った彼の様子を見た一人の作業員は、飛びすさるように道を開けた。
　ヤシダの目前で停止したミカヅキは、不平不満の塊のような声色を使った。
「ヤシダさん、俺、今日の昼で勤務明けなんですけど」
「仕方ないだろう、みんな出払ってて、人手が足りないんだ」
　19歳の若者は、そんな理由では納得しなかった。跳ね上がった眉の下、妙に据わった赤い目を上眼遣いにヤシダに向けてくる。
「なんで俺なんですか、武見（タケミ）のオッサンがいるじゃあないすか」
　タケミというのもＪＤＦの隊員である。ただ、今年43歳になるタケミは、せんだって15も歳下の相手と結婚したばかりなのだ。
　睡眠不足からくる疲労感を押し殺し、ヤシダは気力を奮い起こして説得を再開した。

「あっちは新婚だろう。短い新婚生活をぶち壊して恨まれるのは御免だからね」
「俺が、恨んでやる」
　ミカヅキは頭をばりばりとかきむしった。相当にストレスが溜まっているようだ。無理もない。このところ尽星グループを狙ったテロが頻繁に起こっており、ＪＤＦはその対応で激務が続いている。ヤシダにしても家に帰る暇さえなく、ペットのハムスターも人に預けているぐらいだ。
「まあ、辛抱してくれ。あんたには期待してるんだからさ」
　最後の手段だ。ヤシダはミカヅキの両肩に手を置くと、じっと相手の瞳をのぞきこんだ。
「ああそうですか。それはそれは」
　美女に至近距離から見つめられているというのに、なぜコイツは不満げなのだ。ヤシダは少し不愉快に思い、山猫のような懐柔の笑みを浮かべたまま言葉をついだ。
「入社一年の若造は文句いわずに働け、といわれて喜ぶ奴はいないだろ？」
　ミカヅキは諦めたように首を横にふった。
「そんなこったろうと思った。ま、しょうがない、やりますよ。俺もプロですから」
「よくいった。じゃ、いこうか」
　ヤシダはあっさりと身をひるがえすと、ミカヅキの気が変わらないうちに愛機『屠竜』の赤い装甲に手をかけ、身軽な動作で操縦席に乗りこんだ。
　ミカヅキはため息をついた。その背を押しだすように、オペレータの声が響く。
「屠竜及び紫電の発進準備、完了」

弐

　宇宙空間に溶けこむような黒い機影を最初に発見したのは、常時成層圏付近を航行し、地上と軌道上の橋渡しを役割と

作品解説

　'96年９月にライジングよりリリースされた横画面縦スクロールシューティングゲーム。爽快さ、緻密なグラフィック、細かな設定、ウェブという新システムがファンの心を捕らえた。翌年２月にサターン版もリリース(販売：EAV)。本誌でも、読者レースで第１位を何度も獲得。過去のオススメソフト的存在の“推奨名馬”に登場するほどの人気を誇る。

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚いが、少々ムラッ気があるのがタマに傷といったところ。企業兵として戦い続けることに疑問を抱き始めているが、今回の事件では部下を守るために動く。

朏　良太
「JDF」隊員。19歳。入社１年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。父親(ミヤマ会長＝尽星の会長)に対抗意識を持っており、父と同じくパイロットとしてトップに立つことを目指している。

する高高度プラットフォーム『慶絡（ケイラク）』だった。航行予定のない空域を飛行するその機体は慶絡からの呼びかけを無視し、尽星本社ビルのある東京府大田区へと直線的なコースで大気圏突入を開始した。慶絡は即座に本社へ報告し、緊急の迎撃命令が発動、そこでヤシダ率いる防衛二課（JDF）の出番となったわけだ。

「作戦はシンプルだ。所属不明機を迎撃し、これ以上の本社への接近を防ぐ。以上」

「りょおかい！」

前を行く屠竜に続き、紫電の高度を上げながらミカヅキは怒鳴った。なかばヤケだった。怒りの興奮が彼の脳を刺激し、眠気は失せてしまった。もう今日は眠れないと考えて間違いない。貴重な睡眠時間が、これで台無しだ。

「アホったれのテロリストめ。スクラップにしちゃる」

操縦桿を握りしめ巻き舌気味に毒づくと、ヤシダから苦笑混じりの通信が入った。

「まだテロリストと決まったわけじゃない。それに下は居住区ってことを忘れんじゃないよ。解ったね、リョウタ」

「りょおかい！」

応えたものの、ミカヅキにとっては相手がなんであろうと大した問題ではなかった。ただ、睡眠を妨害されたからには、ドンパチでもやらかさないと気が済まないだけのことだ。そして、花火はでかい方がよい。

二機は茜色の雲を切り裂きながら急速に高度を上げていった。ミカヅキはセンサに集中しつつ、肉眼で敵機を確認しようと全方位モニタに視線を滑らせた。その時、ピンとセンサに反応があり、ほぼ同時に前方の雲の中から黒い機体が姿を現した。雲をまとった黒いブーメランのような機体は、ふてぶてしいほど堂々とした様子で尽星本社ビルを目指し、直進していた。

「目標を肉眼で確認、先に行きます」

つぶやき、ミカヅキは紫電の出力を上げた。ＪＤＦ機の中で最も軽量な紫電は、それゆえに最高の機動力を誇る。すぐに屠竜を大きく引き離し、所属不明機に迫っていた。

東京府大田区上空に飛来した所属不明機〝黒誓〟。そのフォルムは空飛ぶブーメランを思い起こさせる。

「リョウタ、手順を踏めよ！」

追いかけるようにヤシダがいったが、ミカヅキは応えなかった。代わりに外部スピーカーのスイッチを入れ、絶叫した。

「おいこら、そこの奴！　こちらは『Jinsei Deffence Force』だ。引き返さないとテメー、後悔するぞ！」

怒鳴りながらもミカヅキの目は、モニタに表示された対象の識別データを冷静に見つめていた。本社のデータバンクから送信された情報によると、対象は62%の確率で合衆国空軍仮採用機『YF. 152』とのことだった。この高くはないパーセンテージが意味するものは、対象機が正規の機体をベースに特化された機体だということだ。おそらくは都市制圧用に改造されているのだろう。機体の不法改造はテロリストの十八番(おはこ)だ。

『これ以降、対象機を『黒瞥(コクベツ)』と呼称します』

オペレータの声が所属不明機の仮称を告げた。仮称をつけるのは外交上の配慮だ。外見が似ているからといって、『ＹＦ. １５２』と呼ぶわけにはいかない。

黒瞥はミカヅキの恫喝にも速度を緩めようとはしなかった。それどころか紫電めがけ、二発のミサイルを続けざまに射出してきた。

「そうこなくっちゃな！」

最低限の動きで軽々とミサイルを回避しながら、ミカヅキは思わずほくそ笑んでいた。

「避けてどうする！　下は居住区だといったろ。それと、外部スピーカーを切れ！」

声と同時に、紫電をかすめたミサイルが空中で四散した。ヤシダが屠竜のパルスビームで撃ち落としたのだ。

「ウェブを展開します！　隊長、援護の方、頼みますよ」

ミカヅキは手慣れた動作で紫電の『N.A.L.S』を起動させた。『N.A.L.S』とは尽星グループが独自に開発した照準システムで、機体の周囲にウェブと呼ばれる力場を展開し、力場内の敵機に対し自動的に照準、レーザー誘導を行うというものだ。このシステムの有効さゆえに、ＪＤＦは他社の追随を許さない強力な防衛集団となっている。そしてその強力すぎる戦闘能力ゆえに、ＪＤＦは『蒼穹紅蓮隊(そうきゅうぐれんタイ)』の通称で呼ばれることが多い。その名の由来は明白だ。蒼穹の空を、紅蓮に染める戦闘部隊。

「後悔させてやる。たっぷりと」

ウェブが展開する独特の振動を感じながら、ミカヅキは映画の悪役のように笑った。

参

かくして彼らの「活躍」により、本社襲撃の脅威は去った。ヤシダ、ミカヅキ両隊員の出動からきっかり3分後、製造元が割り出せないほど粉々に破壊された黒瞥は、空に大輪の紅蓮の花を咲かせた後、無数の火の粉となって住宅地に降り注いだ。その日、尽星本社には百件に及ぶ苦情の電話が殺到したが、これはいつもの些事に過ぎない。

本社襲撃未遂事件より一時間後、『中小企業解放戦線』を名乗るテロ集団から犯行声明が出されたが、これも問題のごく表層にすぎなかった。尽星にとって本当の問題は、発生当初きわめて地味なアウトプットを取った。

表面化した問題の発端――それは一人の発着場オペレータの気絶、である。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

このゲームはフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

とある本で「宇宙開発なんて専門の会社を作れば簡単にできる」という発言を目にして、僕の頭にこびりついたこの一言から「蒼穹紅蓮隊」の世界観が出来上がりました。

現在、各国が宇宙開発に注ぐ莫大な費用は「ンなことに使うぐらいなら医療や福祉にまわせよコラ」といった意見もあり、削減される一方です。こうした状況下で国家主体の宇宙開発が行き詰まって企業主体の宇宙開発時代が到来したら面白そうだな～、でもそこには企業同士の競争も必要だし、抗争もおきるだろう……この抗争をネタに１本作ってみるか！

そうして出来上がったのがこのゲームですが、今回は石田氏の筆により、また一味違った「蒼穹紅蓮隊」の物語が楽しめるかと思います。今後の展開にご期待ください！

外山雄一（とやま ゆういち）
株式会社ライジング企画開発部所属。
「蒼穹紅蓮隊」ではプログラマー兼企画を担当した。最近好きなゲームは「ソビエトストライク」(EAV)

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

ゲームでショウ

黒川文雄。1960年生まれ。音楽、映画業界を経て、セガAM 2研にて「VF」シリーズを中心に宣伝プロデュースに参画。昨年、ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリックを設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

祝！サタマガリニューアル。思い出深いサタマガでこのようなコラムを展開できることは、非常に光栄だ。コアなサターンユーザーのディープなニーズに応えられるような内容で綴ってゆきたいと思っている。

★

さて、早いものでもう９月、今年も後半戦に突入だ。明日からは「幕張」なのに「東京ゲームショウ」の開幕。記念すべき第１回目のコラムのテーマはずばり「東京ゲームショウ」だ！

前回の東京ゲームショウは会場のスペースに問題があり、余裕を持って見るというよりも人波に流されるままという感じがした。その反省を踏まえて、今回は会場を広い「幕張」に移動したわけだ。けれども一般開催日の前日、マスコミならびに業者デーに関しては、前回と同じ混乱が予想される。まったくもってありゃない。とても業者様やマスコミ様に見えない方々が、毎回初日から大挙して押し寄せるワケだから……。ちなみに、ブース展開も各社さまざま、力の入っているところもあれば、その力がカラ回りしして、自己満足の骨頂というブースもあった。ブースの係員の対応でだいたいそのメーカーの「気合」ってものがわかるんだよね。また、今回のゲームショウに出展されるタイトルは、早くて今年後半の発売で、来年の春夏の作品がほとんどであるからして、ハードの先行きを占う意味からも、観察するポイントは十分あるわけだ。NEXT次世代ハードホルダーのパワーバランスをはかるうえでも興味は尽きない。コンパニオンの善し悪しに注目するヒマがあったら、自分なりのソフトメーカーの可能性を分析してみるのも一興だと思うよ。

今回は、前半戦はややパワーダウンと感じられたサターン陣営も、後半戦のソフトがかなり充実しているし、一方、王者の貫録か、SCE陣営はスクウェアの新作を核に見逃せないところだ。個人的には、最近低調な「格闘ゲーム」の次にくるものを模索しているこの頃だが……。

★

「ゲームショウ」は壮大な利権という「ゲーム」を秘めているが、この利権に関してはまた違う機会に触れてみたい……。そんなオトナの思惑は別にして97年の暑い夏を締めくくる東京ゲームショウ。それぞれの思いをこめて楽しんでくれ!!

Information はたしてゲームショウは成功するのか、その成功って何？　開催場所が幕張になって、個人的には「遠くなってめんどう」と思う今回のショウ。ユーザーにも交通費と入場料を負担させているわけだから、そのぶんモトを取れるようなものにしてくださいと願う。さて、次回はゲームショウが終わって……をレポートだ。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 36

ゲーマーにしてゲームプログラマー、そして一児の父。９月25日発売予定の「御意見無用 -Anarchy in the NIPPON-」の制作を終え、ここに復活。が、新たなる企画がすでに用意され、地獄の日々がまた始まる、らしい。

ハイ、皆さんコンニチハ＆オヒサシブリデス。いや、なんつーか長かったね。「御意見無用」の制作のために、お休みをいただいていたんだが、ほーんと時間かかりすぎ。これほどまでに時間がかかった理由は、まぁいろいろあるんだけど、ま、そのうち時効が過ぎたらおいおい話すとして、とりあえずはこのコラムに復帰できたことを素直に喜びたい。

★

さて、気が付いた奴もいるだろうけど、バーチャクラッシュのスペースが昔に戻って半分しかなくなった。これじゃあ、イベントレポートも書けなければ、「今週の裕クン」（どっちかというとこっちの方が重要）も書けねぇじゃねぇか。え？そんなのは必要ない？　ハッハッハッ。うるさいよ。このコラムは俺の自己満足的なもので、単に裕クンの笑顔を全国の皆に見せびらかしたいだけなんだから。と、言うわけで、皆で編集長宛てに「お願い、バーチャクラッシュ１ページにしてぇん」って、お手紙送ってください。

★

そうそう、お手紙で思い出したんだけど、バーチャクラッシュ宛てにいただいたお手紙、なんていうか、ほとんどお返事を書いていません。すいません。送っていただいたお手紙やイラストが手元に届くまでに、１カ月から長いものになると半年以上も経過しちゃってたりする。っていうか、俺がソフトバンクにあんまり行かないからなんだけど。で、内容が、「今度の百人組み手行きます！」とか、「VF3はいつ出るんですか？」とか、時間的に間に合わない内容が結構多かったりするんで、返事出し損ねちゃうんですよ（言い訳）。

だから、どうしても早く俺に見てもらいたいときは、手紙の表にでも「今すぐ池サラに見せろ！」とか書いておくと良いかもね。っていうことでヨロシク。

★

なにはともあれ、「御意見無用」も終わったことだし、またVF三昧の日々を送っていくぜ。

TIME 25 08
池袋サラ　高倉ケイ
Winner
STAGE 7　03 00 63

Information 書くところないんで、ここに書きます。裕クン元気です。元気すぎて、俺の元気がかなり吸い取られています。街中で裕クンを見掛けたら、決して話しかけないでください。彼に気に入られると離れなくなります(笑)。ちなみに彼に「握手ぅ！」といって、手を差し伸べると握手してくれます。お得です。

GAME 科学研究所
GAME SCIENCE LABOLATORY

● 第 2 回 ●

シューティングの自機の当たり判定

僕たちの初めての連載も今回で2回目。やっと実感が湧いてきました。皆さんが日頃不思議に思っていることや取上げてほしいネタ等がありましたら編集部までお寄せください。
では今回はSTGの自機の当り判定についてです。

written by 佐ブ＆サイガ illustration AKIYAMA

助手「オーライ！ オーライ！ あっ、ストーップ！！ きょ、教授ー！！ 止めてくださーい！！ うわっ！ ガッシャーン！！」
教授「むにゃむにゃふあ──っ。いかんいかん車庫入れ中は、つい眠くなってしまうわい」
助手「ぼ、僕の初号機がぁー！」
教授「えっ！ なに？」
助手「か、買った…ばか…りの…新…車…です……よ……」
教授「いかんのう、この車はあたり判定が大きすぎるわい」
助手「教授うぅぅぅ、この車庫は元航空機工場で、一辺が５００メートルあるんです」
教授「たわけものめい！ 大事なのは何よりも当たり判定じゃ、いいわけをいうでない！ 古来よりシューティングも格闘ゲームもサマージャンボ宝くじも当たり判定が要なのじゃ！！」
助手「えっ？ あっはい、そうなんですか。それより、初号機直す時、空を飛べるようにしてください」
教授「わかったわかった、さっさと本題に入るぞな」
助手「はい。今日は当たり判定についてですね」

中心を考えたデザイン

教授「突然だが、シューティングゲームで自機のデザインをする際に見落としやすい大事なことが１つある。何だと思うね？」

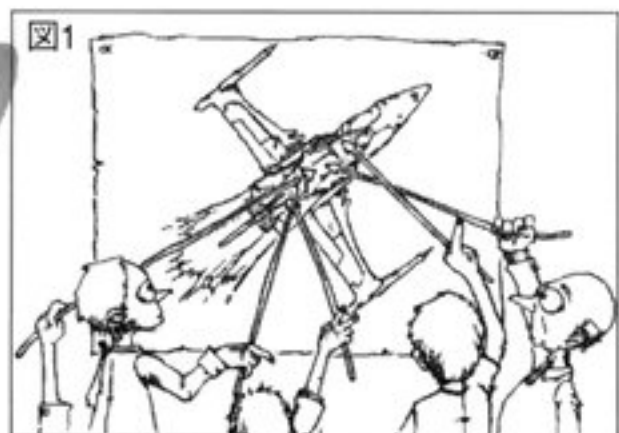
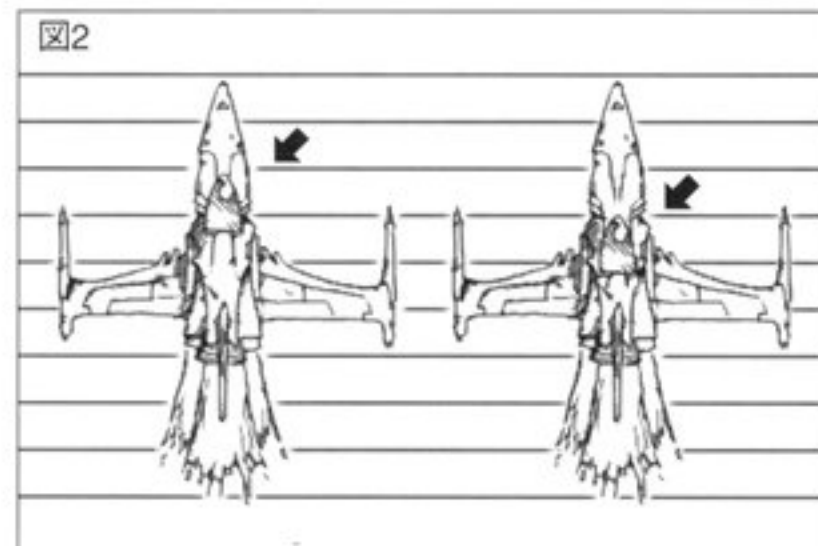
図1

助手「それって、当たり判定に関係あるんですか？」
教授「もちろんだば。これに気づかなかったばかりに名作の称号を逃してしまった作品も多いのじゃ。中には偶然上手くいった名作もあるだろうがな」
助手「当たり判定とデザインですか。ん一見当もつかな……あ、当たり判定の形を念頭に置いてデザインする！ どうです。ズバリ賞ですか？」
教授「ぶー、それはあんまり見落とさないじゃろう。問題があれば、プログラマーは気づくわい」
助手「そうですよねぇ。ん──わかんない！ 降参！ 白旗パタパタ！ 教えてください」
教授「例えば、１０人の人に自機のデザインを見せ、感覚的な中心を指してもらい、全員がほぼ同じ位置を指し示すのが理想的なのじゃ」
助手「いまいち、意味が飲み込めないですが、どういうことですか？」
教授「要はじゃ。すべてのプレイヤーが感覚的に中心だと思う位置に、実際の当たり判定の中心があるべきだということじゃ。もしも、そこにズレがあって、そのズレた部分に敵弾が当たると、プレイヤーは当たり判定を大きめに見積もることになってしまうのだば」
助手「なるほど！ 人によって中心だと感じる位置にムラがあるということは、イコール人によって当たり判定の大きさが変わるということなんですね！ それなら確かに、偶然うまくいった名作もありそうです」
教授「そして、そのズレが大きい人ほど、当たり判定が大きいと感じ、またその感覚のズレが敵の弾幕を抜ける時の迷いにつながってしまう。不幸なことじゃ」
助手「さすが！ だてに９０年も齢を重ねてませんね。でも、それだけだと、実際に自機のデザインをどうするべきかはわかりませんよ」
教授「あ、それパス！ デザインのことなんてわっかりませーん」
助手「そんな無責任な」
教授「だって、わし科学者じゃもん。絵心なんてないもん」
助手「よいです。わかる範囲で私が話します」

図2

助手「図２を見てください。２つの自機は同じ形ですが、感覚的に中心だと思う位置は違っていませんか？」
教授「違う。コックピットの位置が影響しておるな」
助手「そうですね。私はこのコックピットの扱いが１つのポイントじゃないかと思うんです」
教授「ふむふむ。コックピットを目立たないようにすれば、結果は違うじゃろう」
助手「私にわかるのはここまでです」
教授「もう終わりかい」

ショットは自機の傘であれ

助手「今回の話は、自機の面積が比較的広い縦シューでは重要ですけど、横シューではあまり関係ありませんね」

図3

図4

教授「横スクロール型シューティングにも気をつけるべきところはある。例えば、自機の当たりの縦幅とショットの当たり幅が最低でも同じであることが必要じゃ」
助手「どうしてですか？」
教授「図4 だど、自機がぶつかってしまうじゃろ。ショットは背景のどこに当たりがついているかを正確に知るための術でもある。撃ったショットは当たらないのに、そのまま進んで自機がぶつかってしまうのはよくないだば」
助手「つまり、ショットは自機を傘のようにカバーしている必要があるんですね（図3）」
教授「もちろん。いくらショットの当たり幅が大きくても、ズレていては意味がないからな」

あとがき

助手「僕はシューティングの自機の当たり判定は小さいほうがよいですね」
教授「わしは、長くて太いのが…」
助手「そんな、括約筋が大活躍するような話は止めてください！」
教授「はぁ────い。初号機を変形できるように改造してやるから、許してちょ」
助手「教授さいこう！」

【お便り大募集！】『GAME科学研究所』では、ご意見、ご感想、今後扱ってほしいテーマなどなど、なんでも、お便り募集中！ 宛先は、〒103東京都中央区日本橋箱崎町24−1 セガサターンマガジン『GAME科学研究所』係まで。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G's マガジン
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　ファミ通サターン
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼今後また全員サービスをするとしたらどのような品物がいいですか？
01　オリジナルのテレホンカード
02　オリジナルのTシャツ
03　オリジナルの周辺機器
04　カレンダー
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事
01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）バーニング レンジャー
05　（特報）探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
06　（特報）慟哭　そして…
07　（特報）デッド オア アライブ
08　（特報）シャイニング・フォースⅢ シナリオ1（仮）
09　（特報）制服 ハイスクール・カウントダウン（仮）
10　（特報）街
11　（特報）マリア 君たちが生まれた理由
12　（特報）新世紀エヴァンゲリオン　デジタルカード・ライブラリ
13　（特報）DESIRE（デザイア）
14　（特報）シルエットミラージュ
15　（特報）デビルサマナー　ソウルハッカーズ
16　（特報）ガイアブリーダー
17　（特報）グレイテストナイン'97 メークミラクル
18　（特報）プロ野球チームもつくろう!
19　（特報）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
20　（特報）全日本プロレス　FEATURING VIRTUA
21　（特報）水滸伝　天導一〇八星
22　（特報）アルカナ・ストライクス
23　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-　キャラクター大紹介
24　セツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
25　ハロー!　カプコン
26　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
27　セガプレス
28　セガサターンソフトデータ
29　（攻略データ・フォーカス）悠久幻想曲
30　（〃）マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～
31　（小説）蒼穹紅蓮隊
32　（コラム）Hyper Column FREE TALK GALLERY
33　（〃）GAME 科学研究所
34　BAN'PRESTO
35　（特集）ゲームのCF
36　パッションラングリッサー
37　NEW RELEASE TITLE
38　（COMING SOON）落ちゲー・デザイナー作ってポン!
39　（〃）桃太郎道中記
40　（〃）アストラスーパースターズ（仮）
41　（〃）X-MEN VS.STREET FIGHTER
42　（〃）ストリートファイターコレクション
43　（〃）デジタルピンボール～ラストグラディエイターズVer.9.7～
44　（〃）ROOMMATE～涼子in Summer Vacation～
45　（〃）HOP STEP　あいどる☆
46　（〃）ソビエトストライク
47　（〃）i miss you.
48　（〃）DJ wars
49　（〃）My Dream～オンエアが待てなくて～
50　（〃）ミントン警部の捜査ファイル　道化師殺人事件
51　（〃）デザエモン2（DEZA2）
52　（〃）タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版
53　（〃）バブルシンフォニー
54　（COMPLETE GUIDE）エルフを狩るモノたち一花札編一
55　アーケードエクスプレス
56　AM3研Rush!!
57　電脳戦機バーチャロンX OVER
58　AM2研 EXPRESS WEEKLY
59　アラウンド・ザ・デジアナワールド
60　裏技 a GO GO!
61　セガサターンソフトレビュー
62　ゲームとアートの微妙な関係
63　箱崎の母的占い

表2　ハードリスト
01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO･GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト
001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　悪魔全書2（仮称）
003　あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED
004　アストラスーパースターズ（仮）
005　アルカナストライク
006　AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
007　維新の嵐
008　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
009　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
010　ヴァンパイア セイヴァー
011　Wizard's Harmony2
012　Wizardry ネメシス（仮）
013　ウイニングポスト ファイナル'97
014　英雄志願 GAL ACT HEROISM
015　SNKファン-CD餓狼伝説編
016　E・TUDE～エチュード～（仮）
017　X2
018　X-MEN VS. STREET FIGHTER
019　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
020　R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
021　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
022　音楽ツクールかなでーる2
023　仮面ライダー作戦ファイル1
024　CULDCEPT
025　GUNGRIFFONⅡ（仮）
026　ガイアブリーダー
027　ガンフロンティア／アーケードギアーズ
028　機動戦士ガンダム　ギレンの野望（仮）
029　機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
030　きゃんきゃんバニー・エクストラ
031　究極タイガーⅡPLUS
032　銀河英雄伝説　PLUS
033　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
034　金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
035　クーリエ・クライシス（仮）
036　グランディア
037　グレイテストナイン'97 メークミラクル
038　クロック！　パウパウアイランド
039　幻想水滸伝
040　現代大戦略　Strikes（仮）
041　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
042　公道最速伝説 頭文字D
043　この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
044　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
045　サイキックフォース
046　サウンドノベルツクール2
047　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
048　サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ（仮）
049　ザ・スターボウリング Vol.1
050　サムライスピリッツ 天草降臨
051　貞本義行 イラストレーションズ
052　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
053　GT24
054　JリーグエキサイトステージV1
055　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
056　実況パワフルプロ野球'97（仮）
057　出動！ミニスカポリス
058　ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
059　シャイニング・フォースⅢ
060　新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
061　水滸伝　天導一〇八星
062　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
063　スーパーロボット大戦F
064　スーパーロボット大戦F～完結編～（仮）
065　スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボォリューション
066　スティープ・スロープ・スライダーズ
067　ストリートファイターコレクション
068　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
069　制服～ハイスクールカウントダウン～
070　SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
071　SEGA AGES／パワードリフト
072　SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
073　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
074　ゼルドナーシルト
075　ZERO DIVIDE -FINAL CONFRICT-
076　仙窟活龍大戦 カオスシード
077　全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ
078　センチメンタルグラフティ
079　全日本プロレス FEATURING VIRTUA
080　蒼空の翼-GOTHA WORLD-
081　卒業S
082　卒業Ⅲ～Wedding Bell
083　速攻生徒会
084　SONIC R（仮）
085　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
086　ソロ・クライシス
087　ダービースタリオン（仮）
088　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
089　Tactical Fighter
090　Tactics Formula
091　たまごっち（仮）
092　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
093　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
094　チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997
095　超フラッピー
096　DJ wars
097　ティンクルスタースプライツ
098　テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
099　デザエモン2（DEZA 2）
100　デジグ　ラッセン～アートコレクション～
101　デッド　オア　アライブ
102　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
103　慟哭　そして…
104　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
105　怒首領蜂（ドドンパチ）
106　ドラゴンナイト
107　ドラゴンナイト4
108　DREAM SQUARE 山田まりや
109　セツ風の島物語
110　七つの秘館　戦慄の微笑
111　忍ペンまん丸
112　ネクストキング　恋の千年帝国
113　バーチャファイター3
114　バーニング レンジャー
115　バイオハザード2
116　バトルガレッガ
117　バブルシンフォニー
118　BAROQUE
119　海辺（ビーチ）でリーチ!
120　美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
121　ファーランドサーガ
122　ファルコムクラシックス
123　フォトジェニック
124　プラドルDISC
125　プリンセスクラウン
126　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
127　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
128　フレンズ～青春の輝き～
129　プロ野球チームもつくろう！
130　放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー
131　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
132　My Dream～オンエアが待てなくて～
133　街
134　麻雀学園祭
135　魔導物語
136　魔法学園ルナ！
137　マリア 君たちが生まれた理由
138　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
139　メッセージ・ナビ
140　メタルフィスト
141　毛利元就　～誓いの三矢～
142　桃太郎道中記
143　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
144　雷電ファイターズ
145　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
146　リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
147　ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～
148　LUNAR ETERNAL BLUE
149　ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
150　レイヤーセクションⅡ
151　ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク
152　RONDE ～輪舞曲～
153　WORDS（ワーズ）

ソフトバンクゲーム雑誌共通アンケート

いつもご購読いただきましてありがとうございます。この度ソフトバンクでは、より良い誌面作りの資料とさせていただくために、共通アンケートを実施させていただきます。ご協力の程よろしくお願いいたします。アンケートにお答えいただいた中から抽選でソフトバンク特製ノベルティーグッズを100名様にプレゼントいたします。なおアンケートの締め切りは10月31日消印有効です。

Q1　現在ゲーム機を持っていますか(複数可)

1. スーパーファミコン
2. ファミコン
3. NINTENDO64
4. PlayStation
5. セガ(V／ハイ)サターン
6. メガドライブシリーズ
7. ゲームボーイ
8. バーチャルボーイ
9. PCエンジン
10. 3DO
11. NEO GEO
12. バンダイPippin
13. その他

**Q2　欲しいゲーム機は何ですか(複数可)
Q1の機種の中から選んでください。**

**Q3　初めてゲーム機を買ったのはいつ頃で何を買いましたか?
Q1の機種の中から選んでください。**

1. 1996年4月頃
2. 2〜3カ月前
3. 半年位前
4. 半年〜1年位前
5. 1〜2年位前
6. 1994年12月頃
7. 2〜3年位前
8. 3年以上前

Q4　好きなゲームのジャンルは何ですか(3つまで)

1. ロールプレイング
2. シュミレーション
3. アクションRPG
4. アクション
5. 対戦格闘
6. スポーツ
7. パチンコ・麻雀
8. レーシング
9. パズル
10. アダルト
11. シューティング
12. アドベンチャー
13. 育成型
14. 思考型
15. その他

Q5　あなたのおこづかいは月平均いくらですか(月に自由に使えるお金)

1. 0円
2. 〜1000円
3. 〜2000円
4. 〜3000円
5. 〜4000円
6. 〜5000円
7. 〜6000円
8. 〜7000円
9. 〜8000円
10. 〜9000円
11. 〜10000円
12. 〜20000円
13. 〜30000円
14. 〜40000円
15. 〜50000円
16. 〜100000円
17. 10万円以上

Q6　よく読むゲーム雑誌は何ですか(3つまで)

1. SEGA SATURN MAGAZINE
2. ザ・プレイステーション
3. ファミマガ64
4. PlayStation Magazine
5. SATURN FAN
6. HYPERプレイステーション
7. 電撃NINTENDO64
8. 電撃プレイステーション
9. 電撃王
10. 電撃SEGA SATURN
11. TECHプレイステーション
12. TECHサターン
13. LOG−IN
14. ファミ通
15. ファミ通PS
16. グレートサターンZ
17. GAMEST
18. GAME NAVI
19. じゅげむ
20. Game Walker
21. コンプティーク
22. 覇王マガジン
23. Vジャンプ
24. GAME CLASH
25. 週刊TV GAMER
26. 攻略の帝王
27. その他

Q7　本誌を毎号買いますか

1. 毎号必ず買う
2. 特集内容に興味がある時だけ買う
3. 付録が魅力的な時だけ買う
4. めったに買わない
5. 初めて買った

Q8　本誌を買う目的は何ですか(3つまで)

1. コレクション
2. ゲーム攻略のため
3. 新作情報をつかむ
4. インタビュー記事に興味があるから
5. 紹介されてるソフトの数が多いから
6. ビッグタイトルの紹介ページ数が多いから
7. ゲーム専門誌だから
8. ゲーム情報以外のページがおもしろいから
9. 画面写真が多く載ってるから
10. 付録に魅力があるから
11. 次買うゲームソフトを決めるため
12. その他

Q9　本誌を読み始めたのは時期はいつごろですか

1. 創刊号から(95年1月)
2. 隔週刊以降(95年7月)
3. 週刊化以降(97年1月)
4. リニューアル以降(97年8月)

Q10　あなたがゲームソフトを買うのはいつ頃ですか

1. 発売日
2. 発売後2週間位
3. 発売後1カ月位
4. 発売後2カ月位
5. 発売後3カ月位
6. 発売後6カ月位
7. 発売後1年以上
8. 中古

Q11 ゲームを買う時何を参考にしますか(3つまで)

1. ゲーム雑誌の記事
2. ゲーム雑誌の広告
3. 一般雑誌の記事
4. 一般雑誌の広告
5. テレビコマーシャル
6. ショップのパンフレット
7. ショップの人の意見・評判
8. 友人、知人の意見・評判
9. 借りて遊んでみた感じ
10. 店頭デモ
11. 体験版
12. イベント・展示会
13. その他

Q12 ゲームを買う時に重視するポイントは(3つまで)

1. 雑誌の記事
2. ゲームのジャンル
3. 前作の面白さ
4. 価格
5. ソフトハウスの名前
6. キャラクター
7. 雑誌の広告
8. クチコミ
9. パッケージの写真
10. テレビCM
11. 開発スタッフの名前
12. 店頭デモ
13. その他

Q13 ネットを利用したゲームの通信対戦は

1. すでにやっている
2. とてもやってみたい
3. 興味はある
4. あまり興味はない
5. いらない
6. 知らない
7. その他

Q14 インターネットをやったことがありますか

1. ある
2. ないがすぐ始める予定
3. ないがやってみたい
4. やるつもりはない
5. その他

Q15 Q14で「ある」「すぐ始める予定」と答えた方は何を用いてやりましたか(やりたいですか)

1. Windowsパソコン
2. Macintosh
3. SEGA SATURN
4. ザウルス等のPDA
5. インターネットTV
6. その他

Q16 ゲームメーカーのホームページを見たことはありますか

1. 情報源としてよく見る
2. 2、3度見た
3. 興味ない
4. Internet自体見たことない
5. internetって何?
6. ホームページって何?
7. 知らない
8. その他

Q17 本誌のホームページが開設されたら何を求めますか(3つまで)

1. 最新号の内容紹介
2. 次号の内容紹介
3. 本誌編集部の面々
4. バックナンバー
5. 雑誌が出来るまで
6. 本誌連動・参加型企画
7. ゲーム売筋ランキング
8. ソフトメーカーのホームページとのリンク
9. ハードメーカーのホームページとのリンク
10. 業界最新情報
11. ソフトバンクって何やってるの?
12. その他

Q18 あなたの趣味は(3つまで)

1. 芸能
2. ファッション
3. 遊園地等
4. 音楽演奏
5. 投稿
6. 自動車・バイク
7. 模型制作
8. グッズあつめ
9. パソコン
10. ゲームミュージック
11. 絵画・イラスト
12. スポーツ
13. 一般のTV・映画等
14. 音楽鑑賞
15. アニメ・特撮のTV・映画等
16. 読書(コミック以外)
17. 読書(コミック)
18. 舞台鑑賞
19. コスプレ
20. その他

Q19 友達との間で話題になることがらは(3つまで) Q18の欄から選んでください

Q20 リニューアル前と比べて良くなったところは?(3つまで)

1. 表紙が格好いい
2. 特集が充実
3. 攻略が多い
4. 攻略が奥深い
5. 新作情報が早い
6. 掲載タイトルが多い
7. 読みやすい
8. 付録がよい
9. 漢字が多い
10. インタビューが多い
11. 読者コーナーがおもしろい
12. 広告が多い
13. 全体のページ数が多い
14. 全体の内容が濃い
15. 全体の内容が薄い
16. マニア向け
17. ハードメーカーとの付き合いが深そう
18. ソフトメーカーとの付き合いが深そう
19. おもしろくない
20. この雑誌は知らない
21. この雑誌は読んだことない
22. その他

Q21 リニューアル前と比べて悪くなったところは(3つまで) Q20の欄から選んでください

Q22 あなたにとっての「サターンFAN」イメージは Q20の欄から選んでください

Q23 あなたにとっての「電撃SEGA SATURN」イメージは Q20の欄から選んでください

Q24 あなたにとっての「グレートサターンZ」イメージは Q20の欄から選んでください

Q25 好きなゲームメーカーを一つ書いてください

ご協力ありがとうございました

SEGASATURN

あなたがつくる野生の楽園。

ゲームスタート！
ムビ（中央のピンクの生物）を使って地面をならしたり、木々を植えたり…。動物は、ムビと一緒にタイムマシーンに乗って、過去から採集してきてください。

50日後……
たくさんの動物が、思い思いの生活を営んでいます。動物の種類、数、バランス、箱庭の美観などをもとに審査員がジャッジします。さぁ、あなたは何ポイント獲得するでしょうか。

まったく、不思議なゲームを開発しました。あなたは未来の大富豪。広大な自分の庭に木々を植え、絶滅したハズの太古の動物たちを甦らせ飼育するのです。動物たちは、あなた自身がタイムマシーンで過去に遡り「ムビ」と呼ばれる生物で採取したＤＮＡをもとに複製されます。そこにはちゃんと生態系があり、エサを食べたり、水を飲んだり…もちろん肉食動物が草食動物を襲うのも大自然そのままです。ときには山火事もあります。ひょんなことから新種も生まれます。しばらくじっと見ているだけでも全然アキません。でも、ちゃんと面倒を見ないと、再び絶滅？なんてことになってしまいます。そして、数々のコンテストに勝ち抜き、「マスターブリーダー」の称号を得ることがこのゲームの目標です。動物たちに見とれていて予選落ち！なんてことのないように……………。

GAIA BREEDER
ガイアブリーダー

★大自然をそのまま詰め込んだ
リアル型育成シミュレーション！
★スペシャルモードで
環境ソフトとしても楽しめます。

インターネットで最新情報
http://www.dreamcube.com/ aspect/

11月下旬発売予定! 予価 **5.800円**(税別)

ASPECT
制作／株式会社アスペクト　〒170　東京都豊島区東池袋1-27-8
池袋原ビル5Ｆ　ＴＥＬ03-5391-4528(代)　ＦＡＸ03-5391-4419

広報宣伝窓口／ドリームキューブ株式会社　〒160　東京都新宿区西新宿6-20-12　ＴＥＬ　03-5381-7411　ＦＡＸ03-5381-2552

人気アニメが、今度は花札で登場！

エルフを狩るモノたち 花札編

SEGASATURN

推奨年齢 年齢制限 18才以上

97年9月4日発売予定
6,800円（予価・税別）

ストーリーモードでは、アニメ版をもとにオリジナルストーリーが展開して行きます。花札編だけのオリジナルシーンもたくさん用意しました。

制限時間や対戦方式、親権などのルールは、上達に合わせて自由に設定できます。

こいこい
花合わせ
おいちょかぶ

にぎやかな花札の世界をどうぞ

「エルフを狩るモノたち」
後藤 圭二 書き下ろし
オリジナル花札トランプ
プレゼント

もれなくプレゼント

●詳しくは、ソフトに入っているアンケートハガキをご覧ください。
※絵柄は予告なしに変わることがあります。

TV版でおなじみの、豪華キャストが大集合！

関 智一　宮村 優子
富沢美智恵　三石 琴乃

※画面写真は開発中のものです。

セガサターン用ソフト
「エルフを狩るモノたち」
価格：￥7,800.-（税別）
好評発売中！

プレイステーション用ソフト
「エルフを狩るモノたち-完全版-」
価格：￥7,800.-（税別）
好評発売中！

プレイステーション用ソフト
「エルフを狩るモノたち-花札編-」
価格：￥5,800.-（税別）
好評発売中！

株式会社アルトロン

〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F TEL.03-3440-0603

ALTRON

スーパーロボット大戦Fファンと作るページ

BAN³PRESTO

バン！バン！バンプレスト

Vol.17 今週はいきなりのビッグニュースが入ってきた！ あの「スーパーロボット大戦F」に大異変!? ますますヒートアップのこのコーナー。まずは記事を読むべし！

緊急ニュース!!「スーパーロボット大戦F」が2倍になる!?

「スーパーロボット大戦F～完結編(仮)」今冬発売決定!!

発売が近い「スーパーロボット大戦F」に、ビッグニュースが飛び込んできた！ なんとこの9月に発売の「F」に、早くも続編が登場することになったのだ！ その名も「スーパーロボット大戦F～完結編（ただし仮称）」。現在のところ発売日、価格、正式タイトルなどは未定だ。

これまでも本紙では、何度か寺田氏、阪田氏といった開発の中心人物にインタビューを試みてきた。読者のみんなもそのたびに、彼らのものすごい情熱を感じてきたことだろう。そしてその情熱が、ついに1枚のCDに収めるのを難しくしてしまったのである。

詳しいことは近日中開かれる予定の発表会で聞けるいうことなので、こちらに期待されたい。

この冬は「スパロボF」で寒さを吹っ飛ばそう!!

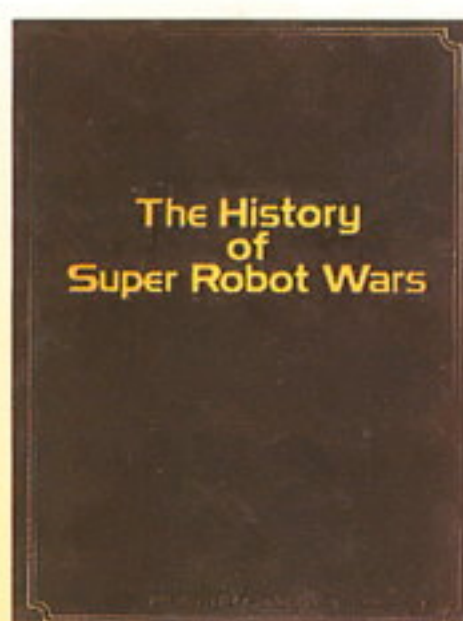
「完結編」（仮）の登場で、9月発売予定の“1”の内容も気になるところだ。

次号 寺田（バンプレスト）vs阪田（ウィンキーソフト）インタビュー!!

「スーパーロボット大戦F」第2次予約キャンペーン実施中!!

まだ間に合う（ところでは間に合う）ぞ!!

スーパーロボット大戦史
The History of Super Robot Wars

The History of Super Robot Wars

予約しないと入手不可能なこの一冊。ロボット大戦が好きな人には必須のアイテムだ！

掲載内容
- ○超美麗描き下ろしイラスト
- ○スーパーロボット、その歴史
- ○スーパーロボット大戦史
- ○スーパーロボット用語集
- ○裏設定集
- ○スペシャルインタビュー
- ○ロボット大戦 CF全集
- ○スーパーロボット新作紹介

このコーナーで以前にも紹介した、第2次予約キャンペーンの特典「スーパーロボット大戦史」。今回、そのカラーコピーを入手したので、改めて紹介するぞ!!

「第1次」から「第4次」までのゲームストーリーや歴史、用語集、描き下ろしのイラストギャラリーなど、ロボット大戦フリークでも、そうでない人でも楽しめる内容が盛りだくさんになっているぞ。

この第2次予約キャンペーンは、前回の「F－BOX」とは違い、まだ実施中のお店もあるので、欲しいけど予約をしていない人はまだ遅くはない!! 走りまわってでも、実施中のお店を探し出すのだ!!

※写真はカラーコピーのため若干荒くなっています。

イラストギャラリー
新たに描きおこされたオリジナル主人公達の海水浴！ 他にもいろいろなイラストが満載。意外な対決もみられる!?

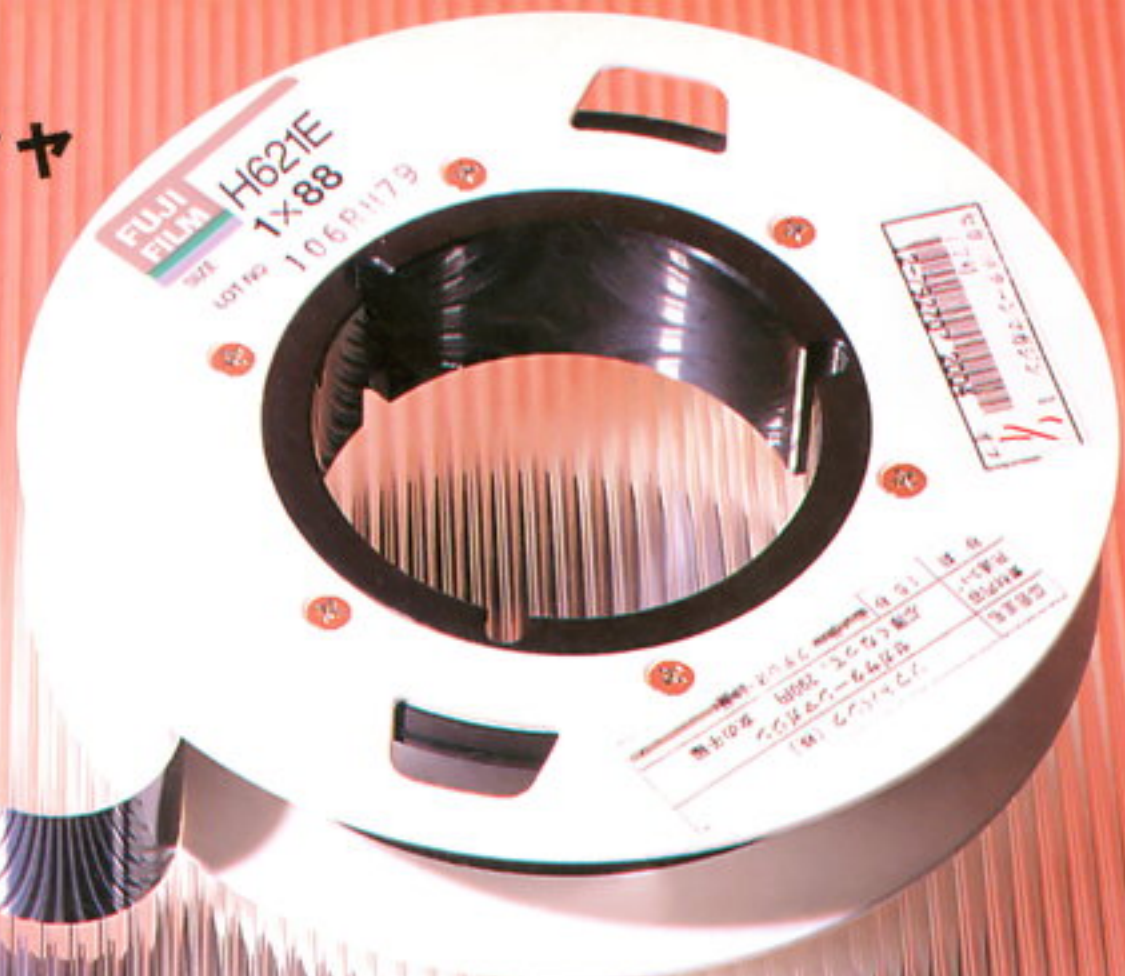
スーパーロボットその進化と歴史
「スーパーロボット大戦」というゲームが歩んできた道が、これを見れば手に取るようにわかる貴重なページ。

スーパーロボット大戦史
シリーズを通しての公式ストーリーが、原作アニメのコラムなどを含め、紹介されている。4コママンガもあるぞ。

スーパーロボット用語集
ゲーム中に出てくる専門用語を分かり易く説明したもの。これでわからなかった単語もバッチリだね。

ハガキ募集！
このコーナーでは、引き続きハガキを募集中。住所・氏名・コーナー名を忘れずに右記まで。君達の熱い魂の叫びを待ってるぞ！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 5F ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン「バンプレ」係

最近見かけるゲームのCFはずいぶんオシャレになった。業界の外からも高い評価を得ているようだ。そこで今回の特集では、成熟したゲームのCF最新事情をさまざまな立場から検証していくことにしよう。

私はこれでゲームを買いました！

特集 ゲームのCF（コマーシャル）

ゲーム市場を広げたテレビCFを検証

① モノを言わずに語る データから

現在、急速に伸びているテレビCF。中でもゲームのCFはテレビを見てると確実に増えていることを実感できてしまう。それも、データを見れば一目瞭然。まず、データからゲーム業界の中で変わりつつあるテレビCFの流れと位置づけを検証しよう。

テレビ広告費の伸び（単位＝億円）

（「平成9年度版 広告白書」より）

20000 / 15000 / 10000 / 7000

'80 '81 '82 '83 '84 '85 '86 '87 '88 '89 '90 '91 '92 '93 '94 '95 '96

図1 増え続けるテレビCF

テレビゲームのCFがテレビの中で増えている

「減少」とか「縮小」とか、暗い話ばかりが続く昨今でも、テレビ放送のコマーシャルは順調に増加している（図1）。日本の広告費の約30%を占めるこのテレビCF（コマーシャル・フィルム）の中でも特に目立ち始めたのがゲームのCFだ。例えば、数年前にテレビで流れていたCFをいくつか思い出してほしい。印象的な内容のものや「これは良かった」と言えるようなCFは、これまで実際のところゲームのCFではあまりなかった。だが、最近ではそのゲームのCFを目にする機会が多くなっているように感じる。そして、「印象に残った」というCFも急増している。つまり、ゲームのCFが以前よりも、面白くて楽しい秀作に進歩しているのだ。

編集部が大手メーカー各社を対象に行ったアンケート調査の結果（図2、3）を見ても、テレビCFは効果があるとして、積極的に投下するようになってきていることがわかる。具体的な数字で見ると、「増えた」「昨年とほぼ同じ」を合わせると76%、「減少した」と答えたところはゼロ。また、テレビCFが「効果がある」「非常に効果がある」と答えたメーカーは全体の92%に上った。ちなみに、現在放映されているサターンのCFは「ラストブロンクス」「ロックマンX4」「DX人生ゲームII」などがある。広告の世界全体から見ても、ゲーム業界は注目の対象。この結果、日頃からゲームに関心を持っているユーザーだけではなく、一般の層の間でさえゲームのCFが話題になるほどだ。

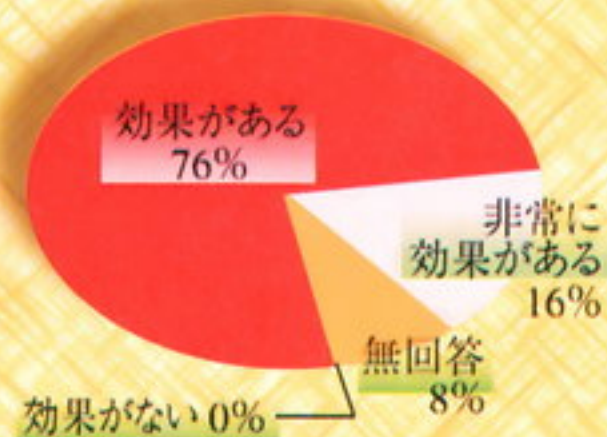
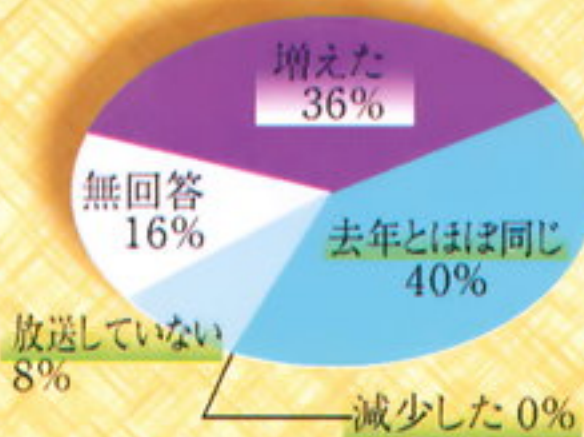
増加傾向のゲームCF

8月末、25の大手ゲームメーカー各社を対象に、テレビCFに関する実態調査を行った。ご協力ありがとうございました。

図2 テレビCFをどのように評価されていますか？

回答	割合
効果がある	76%
非常に効果がある	16%
無回答	8%
効果がない	0%

図3 去年に比べてテレビCFは増えましたか？

回答	割合
増えた	36%
去年とほぼ同じ	40%
無回答	16%
放送していない	8%
減少した	0%

近頃のテレビCF事情

そもそも、現在のゲーム以外のテレビCFの傾向はどうか。いくつかの代表的なCFを通じて検証してみよう。

今ひとつ景気が上向かないせいか、テレビCFも時代を代表するような大ヒットが生まれにくくなっているのが現状。しかし、最近のCFも小ワザが効いていてなかなか面白い。高度な技術を使ったみたり、細部にこだわってみたりと、それを感じさせず、さり気なく見せている。つまり、どことなくインパクトがあって印象に残るものが多いのだ。もちろんその中で、CFの内容のわかりやすさや親近感なども重要になるのだが。

この頃の消費者のモノを識別する目はかなり厳しくなってきている。その反面、あまりにも物が氾濫しているため、それを選択する際の情報収集にCFは大きな役割を果たしているのも確かだ。CFが話題になれば、当然、商品の売れ行きにもいい影響が出てくるはずだ。

CGで新しい世界を

●日本ペプシコーラ／ペプシマン

名作『ターミネーター2』などを手掛けたアメリカ・ILM社がこの絶妙なCGを制作。B級キャラクターっぽいペプシマンだけど、金属っぽいのに肉体感のある体や、滑らかな動きを作り出すために、実に高度な技術が使われているのだ。CGのすごさを見せつけたCFだ。

自分を笑う

●コミー／TBC

エステに行けば、"なおみ" がスーパーモデル "ナオミ"になったり、会社で取引先のオヤジを悩殺したりできるようになる！…んなワケないことなんて、皆わかっている。そこを大ウソで、「な〜んてね」と笑わせられると、思わず親近感を感じてしまうもんなのだ。

勢いでひきつける

●富士写真フイルム／フジカラー写ルンですスーパースリム

芝居と懐かしのヒット曲のパロディ、そしてダンスが加わる。沢口靖子や稲垣吾郎が、唐突にびっくりするようなダンスを始まるその姿に、最初は誰もが思わず見入ってしまったはず。「まさかこの人が」という意外な一面を見ることができるのがCFなのだ。

ヒーリング感覚を演出

●日本コカ・コーラ／爽健美茶

このCFの、緑あふれる森林&妖精のような女の子が、心に染み込む人ほど、きっと心が疲れているのかもしれない。シンプルでさわやかなCFがウケるのは、世の中、疲れてる人が多いということなのだ。ストレスフルな今、CFでも "健康" "癒し" は重要なキーワード。

フツーの生活を描く

●アコム／むじんくん

♪ラララむじんくん……の歌で人気のこのCF。宇宙人のインパクトが強いけれど、顔を日本人にして、場所を渋谷にしてみよう。するとあ〜ら不思議、ごくフツーの男の子に早変わり。いまどき、ヘンに作った話よりフツーの人のほうが面白いのかもしれない!?

"声" も重要に

●トヨタ自動車／スパシオ

このCFのナレーションは、人気お笑いグループの爆笑問題が担当。パラパラまんが仕立ての映像にぴったりマッチして、独特な面白さをかもし出している。最近、音楽はもちろん、ナレーションのキャスティングも重要に。結構いろんなCFで意外な人が活躍しているぞ。

ゲームのカルチャーをたくさんの人が認知する

実際のところ、テレビCFを見てソフトを買ったという話もよく聞く。ここで、そのことを客観的な見地から立証するデータを検証してみよう。「'97 CESA ゲーム白書」(図4) によると、一般消費者の家庭用ゲーム機のソフトウエア購入時の参考媒体('97年1月調査実施)は、1位がテレビCF、以下知人・友人からの話、ゲーム専門誌となっている（ちなみに「東京ゲームショウ'96」の来場者へのアンケートでは、1位がゲーム専門誌、2位がテレビCF)。つまり、テレビCFは一般の人にゲームを知ってもらうのにかなり有効な手段だということなのだ。

そもそも厳密にターゲットを絞るような宣伝には向かないテレビCFも、うまく活用すればライトユーザーの獲得に最も効果がある。これはゲームでも同じ。優れたCFを作ることが売り上げを上げる手っ取り早い方法かもしれない。優れたCF＝印象に残る、買わせるCFの構図は、ゲームの世界でも確立しつつあるみたいだ。こうしてゲームのカルチャーを社会的に広く認知してもらうことは、現ユーザーにとっても有益なことではないだろうか。

図4 ソフト購入時の参考媒体

媒体	%
テレビCM	38.9
知人・友人の話	25.1
ゲーム専門誌	21.0
新聞・雑誌広告	8.2
一般雑誌の記事	3.2
新聞広告	2.9
店員のすすめ	1.5

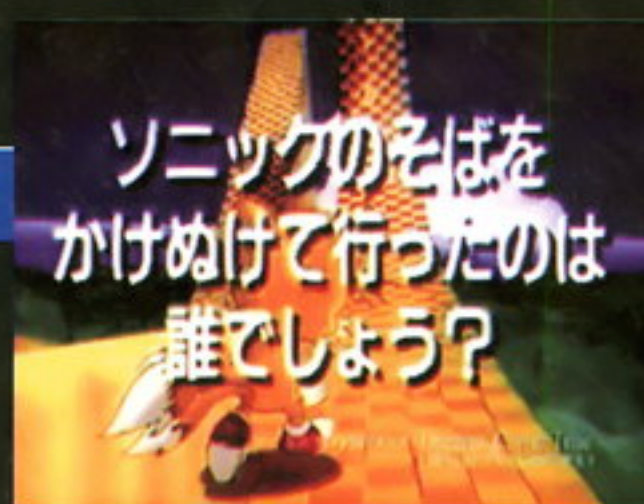
（'97年CESAゲーム白書」より）

秘蔵体験談 私に買わせたこのCF

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

■セガ（メガドライブ）

馬波レイ（サタマガ・ライター）

「ソニック２クイズぅ〜」の声も印象的なこのCF。軽快な音楽と、スピード感のある映像は「ソニック」の世界をうまく表していて、発売前の期待を大いに掻き立ててくれたモンです。CG背景とアニメの合成だということを「Beメガ」で読み知って、完成度の高さに思わず納得。ナイスCFです。

MOTHER2

■任天堂（スーパーファミコン）

pana（主婦）

なんたってキムタク！（そして今やヒロスエ！）任天堂（&糸井重里）のミーハー商法に、当時何人のおねーさんが乗せられたことか。しかもゲーム中のおまかせネーミングには、"たくや"だの"ごろこ"だのSMAPメンバーの名前が出てくるというオマケ付。糸井的アソビゴコロあふれる１本でした。

パラッパラッパー

■ソニー・コンピュータエンタテインメント(PS)

谷口みほ（女性誌編集者）

もともとパラッパのグッズが好きで、テレビを見てたら頭に残るあの音楽と一緒に彼が出てきたんです。そのCFでゲームが出ることを知って、嬉しくて。ゲームの内容は良くわからなかったけど、なんか新しくて面白そうな感じは伝わってきた。音楽なんてずっと頭の中をグルグル回ってました。

2 ゲームCFを見続ける CFウォッチャーから

増加傾向にあるテレビCFの中でのゲーム業界の位置づけは、またその現状はどうなのか。雑誌「広告批評」の白滝氏にこれらの点についてお聞きしてみた。

ブランドイメージの確立が大切なんです

――最近のテレビCFの傾向はどのようになっているんでしょうか？

白滝　CFの出稿量自体は、今すごく増えているんです。各民放局の広告収入もバブル期の水準まで戻っている。パソコンや携帯電話のCFが牽引役を果たしているんですが、その中でゲームのCFも一般商品と同様に、広告戦略やコンセプトを感じるものが目立つようになってきた。ただ、最近のCF制作はシビアにもなっていて、広告を投下して、即売り上げに結びつくようなストレートな表現を企業は求める傾向にある。時間をかけて商品世界を浸透させるようなCFが作りにくくなっているという制作者の声をよく聞きます。一方で、僕は“黒船来航”と呼んでいるんですが、ユーモアとウイットに富んで質も高い外国製のCFが、どんどん日本に入ってきている。例えば、NIKE。少し前まで「海外のCFは日本人のメンタリティに合わない」なんて、マコトシヤカに言われていたけれど、NIKEは世界中で同じコンセプトのCFを放送して、この日本でも若者たちの心を掴んでしまった。

――現在のテレビCFを見ていて、強く感じることとかありますか？

白滝　NIKEなどを見て改めて思うのは、個々のCFのクオリティはもちろん、それら全体を統括する“ブランドイメージ”を確立することがもっと重要視されてくるんじゃないか、ということなんです。そして、NIKE同様の好サンプルとして、SCEが提供する一連のPSのCFも挙げられると思う。SCEは、PS発売当初からブランドというものの重要性を相当意識していますね。例えば、CFの冒頭に「ポーン」とサウンドロゴを入れて、最後は「ザッザッザッ」で終えるという構造を徹底させた。一見くどいようだけど、ここまで人間の無意識に訴えないと残らないものなんです。特にトップの「ポーン」のアイデアは秀逸。あれって『これから“プレステ劇場”が始まりますよ』という開幕ベルでもあるわけでしょう。ベルの後には、お茶の間と同じような日常を描きながらも、ちょっと現実とズレていてシニカルな笑いを誘う、あのPSのCF世界が保証されている。こんなふうに同一の構造、同一のトーンのCFが量産できるのも、実は同じクリエイティブチームが、シリーズのほとんどのCFを手がけているからだと思うんです。放送し始めて3年経って、その効果が今大きな差になって表れてきたんだと思います。

――テレビCF全体を見て、ブランドイメージをよく考えていると思う作品は？

白滝　まず「ペプシマン」(日本ペプシコーラ)でしょう。あのキャラクターは、ただ「面白いから」なんていう理由で作ったわけじゃない。日本市場でコーラというと、コカ・コーラを筆頭に、ディスカウントの輸入コーラまで、圧倒的に“赤い缶”ですよね。日本人は“コーラ＝赤”と刷り込まれている。でもペプシの缶は赤じゃない。そこですでに、消費者の手に取ってもらえないという現状がある。その部分をなんとかしなきゃと制作者は思い、缶を想起させるあのキャラクターを誕生させたそうです。そして、最後にペプシの缶が濡れてたり潰れてたりするでしょう。CFの中で、商品をどう見せれば意外性が生まれるかを最初に考えてから、前段のストーリーやオチなどエンターテインメントの部分を練っている。店頭におけるペプシ・ブランドの弱い部分を補うためにキャラクターを作り、CFでは、見る人の意識をすべて缶に向ける構造にする。まさにブランドイメージをとことん考え抜いたCFなんです。

じっとガマンして変えないことです

――最近のゲームのCFはどう思いますか？

白滝　正直言って、印象に残るのはやっぱりPSのCFが多いですよね。PSの場合、CFではゲーム内容を細かく説明しないけれど、楽しいんじゃないかと思わせる工夫と仕掛けがあるんです。放送時間も深夜からゴールデンのドラマ枠まで幅広い。実際、一般のユーザーは年に1、2本しかゲームを買わない人も多いわけですから、まずはCFでなじんだものに手を伸ばすでしょう。そういう人を意識した戦略も大したものだと思う。プレステ最大の功績は、ゲーム市場のパイをCFによって広げたことかもしれませんね。その一方で任天堂は、一時「スターフォックス64」をたくさん流していた。あのCFは終始ゲーム画面を見せていくという、いかにも任天堂らしい作り。本当に革新的なゲームは、ゲーム画面を見せればい

"ブランドイメージ"を確立したという「ペプシマン」のCF。このシリーズは現在までに6作品を数え、1年半もオンエアされている。CFの最後に出てくるペプシコーラの"赤"くない缶が、逆に印象的。キャラクターも浸透し、サターンの「ファイティングバイパーズ」に登場したのも記憶に新しい。

プレイステーションのCFには、ある一貫したイメージで統一感がある。これは、'94年の年末の発売以来、ずっと変わらないテイスト。CFにはこの"変わらない"が重要なのだ。ちなみに、画面は最新のPS本体のCFだが、「ゲームのやりすぎ きをつけよう」というコピーが妙に印象に残る作品だ。

いんだ、という自信と信念を感じますね。

──PSのCFでも「I.Q」のように画面を前面に出したものも流れていますよね。

白滝 CF作りのプロである佐藤雅彦さんが自ら作った「I.Q」というゲームを、自ら広告したら、徹底してゲーム画面を見せるCFになったんだというのがとても象徴的でしたね。そう言えば、サターンにも『キャッシュバックキャンペーン』とか、楽しい広告がたくさんあるんですよね。ただ、すぐに変わってしまうという印象が強い。コマーシャルは、新しいものをどんどん取り入れていくのがいいという考え方も確かにありますが、"変えない"ほうがブランドイメージの確立にはつながる。極端な話、多少カッコ悪くても続けることが重要なんです。

──結局、CFには今何が必要なんですか?

白滝 ゲーム業界のサターン、PS、NINTENDO64のように3社以上が競合しているとき、消費者はそれぞれの境界線が曖昧になってしまう。そこで、ブランドの浸透性が重要になるわけです。同じように4社がしのぎを削っている携帯電話市場で、東京デジタルフォンが取った戦略がいい例。現在、ブランド名を「J-PHONE」に変えて大量に放映してますね。あのように、「ウチはこれで行く」という戦略を決めたら、腰を据えて目先を変えないのが、結果的に届く広告じゃないでしょうか。スーパードライだって発売以来、一貫して同じことをやっている。もちろん中身の表現が上質であることが前提なわけですが……。お茶の間の人たちは企業が思っている以上に賢く鋭いんです。広告表現に表れるちょっとした変化やコピーの真意を見抜いていて、企業の迷いや内情を察してしまうものなんですから。

「広告批評」編集部

白滝明夫氏

お話をうかがった白滝氏が所属する「広告批評」はテレビCFを含めた、広告の世界全体を見渡し、現在の広告のトレンドや批評などを掲載する月刊誌（毎月1日発売）。中でも白滝氏は、個人的に主なゲーム機はすべて持っているというゲーム好きで、ゲームCFにも注目しているという。

今でも思い出すあのCF

今年に入って、一層増えたゲームのCF。面白いCFって、ふとしたときに思い出したりするんだよね。

スターフォックス64

■任天堂

広末涼子が楽しそうにゲームを体感する、このシーンはかなり印象的。CFを見て、ついつい欲しくなってしまった人も多いらしい。（放映期間：'97年3月から6月）

家庭で楽しめる、体感ゲーム『スターフォックス64』。その迫力の臨場感を、女優の広末涼子さんをはじめ、ネプチューン、X-GUNなど若手お笑い芸人の方々総勢150名に体感していただき、その驚きや喜びの表情でCFを構成していく、壮大なスケールの「実証広告」です。今後も勢いと力強さに満ちたCFを目指します。（任天堂・広報）

ファイナルファンタジーVII

■スクウェア

今年の年明けからガンガン流れていた、あの美しいCGは今でも覚えているはず。見事に展開されるCGは、実に圧巻。（放映時期：'97年2月）

CGが印象的だと言われますが、これはFFVII自体の中味を見せただけなんです。このCF、実はカイル・クーパーという、ハリウッド映画のオープニング編集の専門家が作ったもの。テープをつないでいくタイム感がどうしても欲しかったんです。今後もゲームの魅力がストレートに伝わる表現を心がけていきます。（スクウェア・宣伝部）

Mr.Bones

■セガ・エンタープライゼス

シーンとした台所で骨の抜けた人間が横たわっているところで、突然BONESが登場する、結構インパクトのあるCFだ。（放映期間：'97年6月）

このCFは人間から抜け出た骨がゲーム内に登場するということと、"このゲームで骨抜きになって"という意味を引っかけているんですが、隠された意味として「このゲームで退屈な日常から抜け出て、楽しい世界に行こう」という意味合いも込められています。シーンとした台所と抜け殻は、私たちのただ過ぎていく日常を表現しています。（セガ・南雲）

トゥームレイダース

■ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト

レイラになりきってる少女の日常風景を描くCF。画面を走り抜ける少女の姿が印象的。（放映期間：'96年末～'97年2月）

このCFは結構評判良かったですね。撮影なんかは一日で一気にやってて、犬を使ったシーンなんかもあって、結構大変でした。でもおかげさまで非常に良いものができてスタッフ全員満足しています。アンケートはがきを見ていても、「CFを見て購入した」っていうユーザーさんが非常に目立ちましたね。隠れた名作です(笑)。（広報・佐々木）

バンプレスト:つぶやきシローの場合

③ CF撮影現場から

8月17日、都内の某スタジオでバンプレストの最新作のCF収録が行われた。現場におじゃまし、生の声を聞かせてもらった。

ゲームってテレビに合ってますよね

──今回もつぶやきシローさんが出演されていますが、彼を起用したきっかけは？

松田　今年の2月に、たまたま彼を使って安くCFを作れるという話をもらったんです。彼が売れそうだっていうのは感じてましたし。それ以降は彼のイメージに合ったタイトルは彼でいこうと。まっ、彼は普通の人ですけどね(笑)。「9本も出演しててソフトもくれない」って言われたんですけど、CF撮ってから商品が上がるまで時間がかかるでしょ。すっかり忘れちゃって渡してないんです(笑)。

──撮影の現場で大変だったことは？

松田　つぶやきさんはアドリブが多いんですけど、なかなか使えるものがなくて(笑)。でも、打ち合わせで向こうからどんどんアイデアを持ちかけてくれるので、彼の意見も採用しようとは思ってるんです。それに、やっぱり15秒は短いですね。たった15秒だけではそのソフトを表現しきれない。ソフトの本当の良さを伝えられないことも多いんです。すごくいいソフトなんだけど、どう伝えていいかわからない。逆に、単純なソフトほど伝わりやすい。あと、実際の撮影ではなかなか絵コンテどおりにいかない。話すテンポも違うし、思ったとおりにはいかなくて(笑)。

──現在CFを制作されていて、矛盾を感じることはありますか？

松田　自分自身、CFを作っていてちっとも納得していないんです。予算やソフトの発売日が遅れたり、いろいろな条件が関係してくると無駄になることも多くて。まぁ、予算が無限にあれば、ロボット全部をCGで作ったりして、すごい豪華な作品だって作れるでしょうけど。それにライトユーザーを取り込みたいと思っているのに、CFをいい枠で流せない。そういうもどかしさはたくさん感じます。

──ゲームのCFに独特な点はあります？

松田　個人的にはゲームってテレビが合っている業界だと思うんです。商品特性からしても、映像と音を持っているゲームはCFには持ってこいじゃないかなと。ゲームそのものを表現することで商品自体を見せることができるんですから。その点、平面の紙媒体より、効果があるんじゃないかな。結局はゲームの内容ですけど。

──テレビCFは前と比べて増えましたか？

松田　金額的にはほとんど変わらないんですけど、1本あたりの制作費がぐーんと減少したので、費用が変わってないだけなんです。本数は月に3本ぐらいかな。ただCFを作るペースが早くなりましたね。

──テレビCFの効果をどう思います？

松田　広告って雑誌に出したり、テレビでCFを流したりとメディアミックスがもちろん重要だと思うんです。ただテレビCFだと、とにかく動いているビジュアルで見てもらえるわけですから、効果はかなりあると。だから文化的にも影響

バンプレスト
コンシューマー事業部 広報課
松田吉史氏

コンシューマー事業部で、テレビCFを含めた宣伝を一手に担っているのが、松田氏。テレビCFでも、撮影当日の立ち会いはもちろん、絵コンテの作成からミーティングと現場レベルで深く関わっている。

長ーい1日のはじまり

本日の絵コンテ

CF撮影ではスタッフのアイデアが詰まったこの絵コンテが大活躍。ちなみに、これは当日撮影されたサターン版の「ボカンと一発！ドロンボー」のCFの1枚だ。

準備も万端！

この日は1時すぎにスタジオin。それから、さっそくメイクルームでメイクアップ開始。メイクをしながら、スタッフとの綿密な打ち合わせも行われる。

撮影中お静かに！

撮影前には、打ち合わせを兼ねて、スタッフとの交流を欠かさない。この日は、松田さんが持参したお土産のお菓子を頬張っていた。

ポチッとなポチッとな

ゲームをプレイしながら、「エッホエッホ」と自転車をこいで、さらに「ポチッとな、ポチッとな」のセリフまで、大忙し。CFにはゲームは音だけで登場だ。

監督からOKが出れば、スタッフと出演者でモニターを囲んでチェック。ついに撮影終了、お疲れさまでした。ちなみに、この日に撮影した「ボカンと一発！ドロンボー」のCFは9月上旬からオンエア。この作品のデキはCFで確かめてみよう。

力は絶大でしょうね。ただ、同じCFがずっと流れていても、見ている人はすぐに飽きてしまう。だから、いろいろなバージョンを常に用意しています。

──CF制作で心がけていることは？

松田　いいCFを作るには、ゲーム制作の現場とCF制作の現場で意見を出し合うことだと思うんです。協力し合って、作ればいいものができていくと思いますよ。ただ僕は、プロモーションが悪いから売れないというネガティブな考え方は絶対にしたくない。結局は製品・値段・時期とさまざまな要素が噛み合ってモノが売れていくわけですから。それと、つぶやきさんの起用で、会社全体のイメージをもう少し幅広いものにしたい。特に女性層に受けるものにできたらと。そういう意味でも会社のイメージをCFで少しでも変えられればと思っています。これ、後づけじゃないですよ（笑）。

☆本日の出演者☆

つぶやきシロー

「数は少ないけど、ゲームのCFを見たら、とにかくゲームやってください、面白いから」

僕のCFって、子供向けの番組でよく流れるらしいんです。だから最近、僕のファンの9割が小学生でね、ありがたいことです（笑）。今回もそうでしたけど、何本かまとめて撮ることが多いんですけど、やっぱり本数はいっぱい撮ったほうがいいですよね。いろいろなバージョンがあれば見てるほうも楽しいし、いろいろと撮って少なく流すのが、見てる人も「あ、いろいろやってんの？」ってなるから、いいと思うんだよね。

そもそも僕、ゲームは好きなんです。スポーツモノが多いんですけど。大体いろんなゲームがありすぎて、わけわからなくなっちゃって（笑）。何しろ、すぐできるものが好きなんだよね。だってあんまり僕、説明書を見てやらないから、操作できない。それに僕、友達いないからほとんど1人で遊んでいるし（笑）。1人でやることが多いから、コントローラーも1個ですむ。でも、1人で楽しめばいいと思ってるからいいと思う。点数とかも気にしないし。実はキャラクターものが好きで、グッズなんかも欲しくなっちゃって。だから、今回のCFの「タイムボカン」もかなり見てて、好きでしたよ、僕は。思い出ありますねー。どのメカが出てくるのかが凄い気になっちゃって（笑）。なんか、ゲームっていいですよね。「もっとみんなゲームにのめり込んで、外では遊ばないように」って伝えてくださいよ（笑）。それと、「もっとゲームに夢中になりなさいっ」てね（笑）。外で遊ぶなんてもってのほか（笑）。それに、CF見た人もあんまりいないかもしれないけど、まず見てほしい。数少ない宣伝の中から運よくゲームのCFを見たら、すぐ買わなくていいから（笑）、とにかくやって。まっ、ここまでフォローしとけばいいでしょ（笑）。

そうそう、まだ1本もソフトもらってないんだけど。長いことCFやってるのに（笑）。

つぶやきシロー■71年3月10日生まれ、栃木県出身、ホリプロ所属。特技：つぶやくこと、たちこぎ。ラジオCMにも出演中の愛知学院大学出身。'94年のデビュー以来、独特のトークで多くのファンを獲得。現在、多くのレギュラー番組を抱える。バンプレストのCFは9本出演。写真は「プレイスタジアム2」。

4 次々にヒットCFを送り出す プロモーション企画部から

最後は、多くの視聴者が強い印象を受けたPSのCF制作を担当している佐伯氏のお話から、その秘訣を探る。

これまでになかったオリジナリティを求めた

──新規参入される際に、CF展開についてはどのようにプランされたのですか。

佐伯　最初にどんなプレゼンテーションをしたかというと、「オリジナリティ」ですね。私がプレイステーション（以下PS）をやることになったとき、「それはソニー本体のカルチャーとは違う」って偉い人に言われたんです。僕はそれを「ゲームがソニーに似合わない」という意味に取ったんですよ。後で聞いてみると、そういうことではなかったようなんだけれど、いずれにしても「外でやれ」って言われたわけですよね。それで誕生したSCEに移った人間としては、"新しいビジネスを立ち上げる"という大きい課題があっただけ。絶対に必要な広告のコンセプトなんて決められてないし、要は誰の目から見ても"新しいモノ"であるということがわかるとか、前例がないトーン＆マナーを生み出すしかなかった。

──それまで任天堂やセガが流していたＣＦについてはどう思っていましたか。

佐伯　僕はスーパーファミコンの「マリオ」とか「グラディウス2」とか「テトリス」なんかに結構ハマってましたけど、それでもマニアってほどではなかったから、ゲームのＣＦを見た記憶ってないんですよ（笑）。本屋さんで攻略本の存在を知って驚いたくらいだから、ＣＦも生活の中では特に気にしてなかったんですね。

──ＰＳのＣＦは既存のＣＦとは違い、一貫して始めと終わりの部分にロゴを入れていますよね。

佐伯　さっき話したとおり、オリジナリティを出す方法として、最後にロゴマークの露出で締めるっていうやり方は腐る程あるから、そのマークが違うだけではダメだと。それで、博報堂の方から「最初の部分にも入れてみたい」という提案があったので、やってみたらということになったんです。これは15秒のＣＦ中、始めに1秒、終わりで1.5秒も使ってしまうわけだから、最初はクリエイターの方からもネガティブな反応も多かったんですけど、「ポーン！　プレイステーション」のアテンションの効果には、絶対の自信がありましたね。

──経験上、ゲームと他の製品のＣＦを制作する場合との違いはあるのですか？

佐伯　それはまったく一緒ですよ。最低限の理論っていうのが変わらないから。唯一違うのは、ＰＳとそのゲームソフトには競合商品がないことですね。売れてるからないっていうことじゃなくて、他にはまったくない商品という意味です。ＰＳというハードには、フォーマットは一緒だけど、デザインや機能の一部が違う、「メモリーカードの容量がこっちの方が多いです」みたいな競合製品がない商品ですよね。ソフトに至っては明らかにマルチフォーマット路線を取ってるタイトルは別としても、特にSCEタイトルはこの世にそれしかないもの。でも、これが例えばビデオカメラだったら、同じ規格の映像を録画する製品は、その機能

ソニー・コンピュータエンタテインメント プロモーション企画部長 佐伯雅司氏

ソニーの広報担当として松田聖子を起用したウォークマンのCFを皮切りに、「パスポートサイズ」という流行語を生んだハンディカムのCFなど多くのヒットCFを制作。プレイステーションの立ち上げとともにSCE広告部門の責任者に就任。「印象に残っているゲームCFって『MOTHER2』くらいかな。あれも、ゲームのCFだとは思わなかったけど（笑）」。

とかデザインの違いでさまざまなメーカーが競合しているでしょう。そういう点でちょっと違いがありますよね。いずれにしても、「ソフトビジネスをやってるんだ」という基本スタンスは変わらないし、それを外したことはないですね。

ヘンなモノを押したらすべてが失われてしまう

――テレビCFの場合も、ターゲットを明確に決めて制作しているのですか。

佐伯　テレビCFの場合は、先にターゲットを設定してません。でき上がってから、「この層にはウケるよ」というのはわかるけど、作る前から対象を絞るという話はまずしない。もしターゲットが見えてるならテレビでなんかやらないですよ。雑誌でいいんだから。逆に言えば、CFは、「お茶の間全員にウケる」っていうのを考えなきゃいけないんです。

――佐伯さんは現在の立場として、心がけていることはあるのでしょうか。

佐伯　現場に任せてあまり口を出さないこと……出してるかなあ(笑)。その一方で、会社の中のさまざまなセクションがあるけど、その現場レベルでは口を出し合ってます。主力の代理店、その代理店のクリエイターたちとのコミュニケーション量はやっぱり多いなあと思いますね。

――以前、PS専門誌の取材で、「いいソフトでなければ、いくらいいコマーシャルをやっても、それは無理だ」っていう主旨のお話をされてましたよね。

佐伯　それはハードもソフトも一緒です。その広告が成功するかどうかの秘訣は究極的にはそれしかないんですよ。売れないモノを広告させられたら、たまったものじゃないんです。この世界には逆の言い方をする人もいるんですけどね。「どんなモノでも売るのがプロモーションだ！」って(笑)。でも、それはダメですね。ヘンなモノだって自分が判断したら売り込んじゃいけないんですよ。むしろ潰さないと(笑)。それは決して会社のためにならないし、ネガティブな記憶を残すだけだから。5年間かけてすごくいいイメージを構築したとしても、一度それをやったら全部を失いますよ。それだけはやっちゃいけないと思いますね。

ゲームのステータスをもっと高めなければ

――今後、ゲームのCFどう変えていこうかという目標などはありますか。

佐伯　先のことはあまり考えてないし、わからないですね。次から次へと目の前にある仕事を処理していかないといけないから(笑)。ただ、僕らもセガさんも次世代機を出して、任天堂さんの一枚岩に突っ込んでいって、2年前にあれほど新聞の経済紙面をにぎわせたし、プロモーションを通じて結構大騒ぎしてきたのに、世の中一般の生活者は相変わらずゲームに対する認識が低いじゃないですか。そのことを思うと、ほんと、自分にムカつきます。力が全然足りないわって。

――話題になることは多くなったけど。

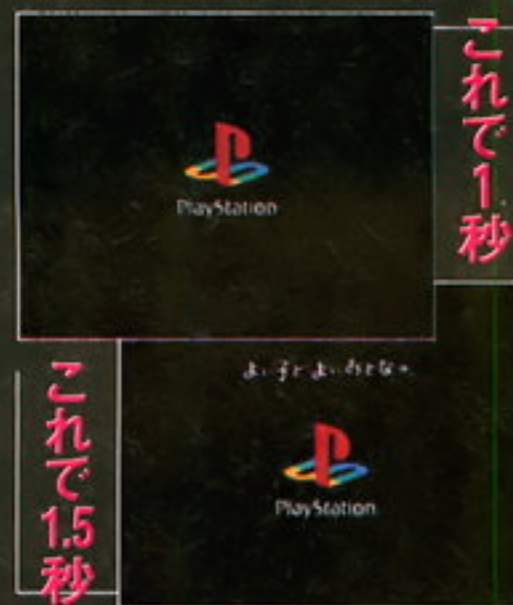
佐伯　セガさんや任天堂さんと合わせたらたいへんな広告投下量でしょう。代理店業界は儲かってるんですけど、世の中一般の生活者サイドでは、ゲームのステータスは全然上がってないですよ。これは本当に情けない。それを上げるのがうちの参入の目的の1つでもあったと思うから。それがコスプレのせいなのか、美少女モノのせいなのか、着ぐるみのせいなのか、アニメのせいなのか、わからないんだけど、なんかね、その辺の（消費者のゲームに対する）価値観や先入観をぶち壊せてない。ゲームはやっぱり、こう（顔をそむけるそぶりをしながら）やられてるなっていうのが、自分たちが携わっている市場に対する僕の今の感想。これだけお金をかけてきても、変わらないのって何がいけないんだろうか。もしかしたらうちのテレビCFが悪いんじゃないのかって、自問してみることさえあるくらい。だから、CFという仕事の領域に限って言えば、それこそ半年で忘れられないもの、死んでも忘れない作品を送り出すことかなあ。それでゲームのステータスをどうしても高めたいですね。

買う気にさせたSCEのテレビCF

一貫したトーンで放映されるSCEのCF。CFに釣られて、買ってしまったものもあるんじゃない!?

一連のPSのCFって独特な雰囲気と妙なテンポ感があり、かなり印象的で記憶にも残る。そんな不可思議なCFがいろいろあって、最近では歌まで流れるし、CFだけで十分楽しませてくれる。似たようなCFがバンバン流れて、いい意味で洗脳されてしまっているのかも。このままだと日本国民が全員PSを持つことだって夢じゃない？　なんてことまで感じてしまうほど。PSのロゴを見ればあの効果音が聞こえてくるでしょ？

これで1秒

これで1.5秒

1、2、3シリーズ

'94年12月3日に発売されたPS本体。発売のCFも覚えてる。独特な雰囲気のCFもあの頃から変わらない。もう馴れたかな!?

すべてのゲームはここに集まる。

まるで映画に出てくるようなうす暗い地下道(?)を1人の男が歩いている。周りの壁には昔のゲーム画面が見られる。

I.Q Intelligent Qube

ガシャン、ガシャンと迫り来るブロックに恐怖を感じさせられる。PSのソフトでは珍しくゲーム画面が多かった。

クラッシュバンディクー

非常にリズミカルな音楽とテンポの良い踊りが非常に印象的だった。目をつぶるとあの音楽が聴こえてくるハズ。

みんなのGOLF

つい傘で練習してしまうというおじさ達の恥ずかしい習性を逆手に取った!?　みんながやっていたらこのCFの影響か。

TOTAL NBA '97

元気なじー様達が大勢銭湯でバスケをやっている、妙な映像はまだ記憶に新しいところ。ナイスシュート、おじいさん！

ゲーム業界を今後左右するのはやっぱりいいCF!?

7月度 CF好感度ランキング（玩具部門）

順位	総合		
1位	44位	TOTAL NBA '97	SCE
2位	64位	みんなのGOLF(チタン編)	SCE
3位	71位	ウェーブレース64	任天堂
4位	87位	ゲームで発見たまごっち	バンダイ
5位	99位	PS本体(夏休み編)	SCE
6位	100位	SaGa Frontier	スクウェア
7位	115位	ポケモンカード	メディアファクトリー
8位	159位	クールバッドキャンペーン	セガ
9位	241位	みんなのGOLF(白いパンダナ編)	SCE
10位	286位	PS本体(スイカも編)	SCE

CM DATABANK／CM総合研究所調べ

最後に、CMデータバンクが発表した7月度CM好感度調査（玩具部門）を見てみよう。これは、ひと月にオンエアされる13万4000回、約3000種類のCFのうち、1000人に印象に残ったCFをアンケート調査した結果。右のランキングは玩具部門だけの抜粋だが、1位の「TOTAL NBA '97」は全産業総合でも44位。これは一般的にゲームのCFが認知度が上がっている証拠ではないだろうか。でも、上位はSCEが独占。正直セガにももっと上位に入るようなCFを作ってほしい！　想像以上に影響力のあるテレビCFは、企業、業界の将来を左右するカギ。今後も、ゲーム業界にもっともっといいCFが出てくることに期待！

ちなみに、8月に放送されたこんなCF知ってる？　そう、サタマガのCFなのだ。

イメージ映像

リニューアル後

Passion LANGRISSER Vol. 11

パショラン第2回終了（笑）復活のときはいつか……？

というわけで、ラングリッサーⅣと共に走ってきたパショランも、今回で終了。CGバトルも見事に決着（かな?）。キャリアスタッフの皆様お疲れ様でした、ファンの皆様、ありがとうございました。

パショラン打ち上げ座談会

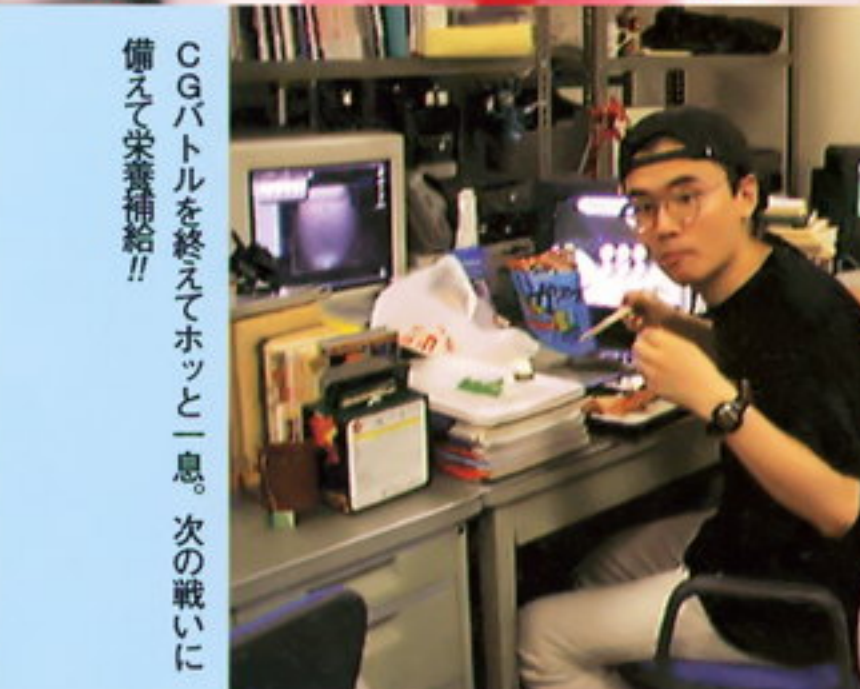
前回の最終回（ちょっと変ですが）パショランでもやった座談会を今回も開催。出席者は、ウッキー高田氏とコスプレですっかり有名になったF澤氏、そして担当Nの3名。次回作の話も出て、短いながらもファンには楽しい話で盛り上がった！

担当N：ラングリッサーⅣ無事発売で、お疲れ様でした。今回は制作中はどうでしたか？
F澤：短かったですよね。最後の方は何してたか覚えてないす。
高田：春の記憶がない。気づけば夏、みたいな。もう夏も終わりですけど。
担当N：夏が終わると秋がきて一っ冬がきて一っ気がつくとまたパショランが？（笑）
F澤：え、今って夏なんすか?
高田：F澤、話戻してどうする！
担当N：ラングファンにウレシイネタをお願いしますよ。シェルファニールのパンツは白ということになっているとか……。
F澤：ラングの世界では“ヘソ出てたら僧侶”って決まりはあります。
高田：そう言えば、今回の女性キャラは露出度が低いですね。
担当N：男性ファンへの裏切りでしょう。次回はがんばってください。
F澤：高田さんとうるし原先生任せました！で、ラングリッサーの見える部分の世界設定って今までハッキリなかったんですよ。今回MAPの方ではそのへんを少ーし作ってから描いてみました。実はわりとSFっぽい。
高田：ところでルシリスはノーパンですよ（笑）。デザインしたうるし原先生が腰の所に矢印入れて「ノーパンです」で指定してるぐらいだし。ノーパン健康法のハシリですね。
担当N：男性陣もノーパンですか？（……）
F澤：はい。
高田：かぼちゃパンツです、白タイツにベストマッチします。
担当N：いいです、もう…女性ファンの夢が壊れる…（泣）。それでは今後の予定や意気込みなどを！
F澤：大マジな話、グラフィッカーは次回作の打ち合わせ中です。どんなことが出来るかは解りませんが、少し新しい表現をするために色々やってます。ユーザーのみなさんは楽しみにしてくれていいかも。たぶん。
高田：ラングⅣはまだまだ荒削りなところもあったので、次回作はもっともっと完成度を上げたいですね。とにかくがんばるっス。

キャリアソフトの絵描きの布団部屋

隠しアイテム

原案は葉月、制作はF澤。キミは17面のアイテムを手に入れたかな？ 手に入れたからと言って、こんなギャグはないだろうけどね（笑）。

最終決戦 CGバトル!!

CGバトルを終えてホッと一息。次の戦いに備えて栄養補給!!

今回は最終回ということで、特別にキャリアウーマンが正体を明かしてくれたぞ。見ての通り、正体は優しいお兄さんだ。ところで、このコーナーにこんなカットをやって欲しいというハガキがきた。あまりにハードなポーズなので採用できなかったが、ちゃんと見てくれている人がいたということにF野とF澤は涙していたぞ。関係ないが、F野は身内にバレたらしい。

ラングリッサーファンの広場

この広場も今回でお終い。みなさんありがとうございました。掲載されなかったイラストや手紙はすべて開発スタッフに渡します。

兵庫県　維新

岡山県　白雪

栃木県　佐伯七瀬

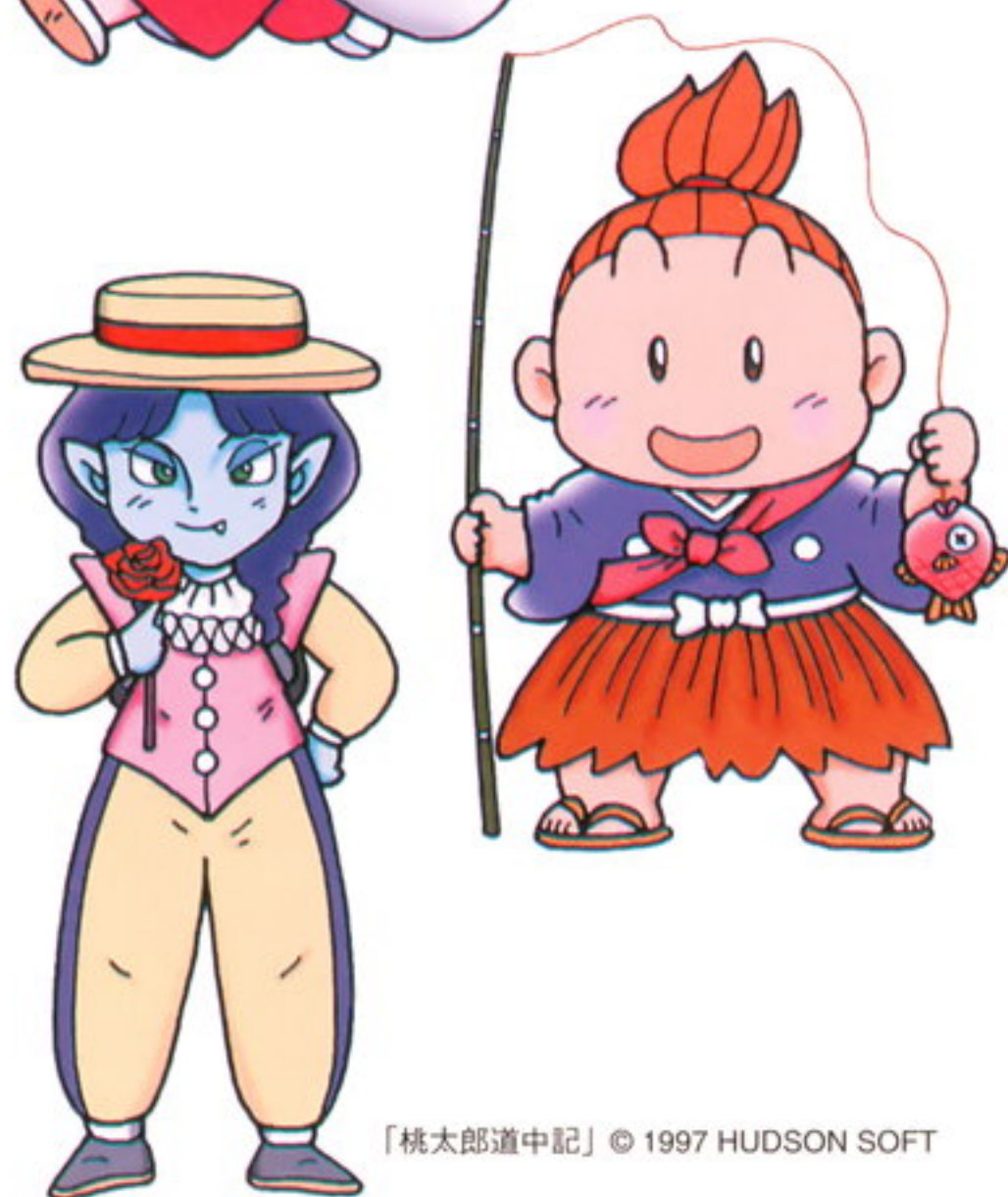
「この世にラングリッサーある限りパショランは死なず!」。またいつか復活する日は……来ますかね？高田さん。

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のサターンタイトルが大集合!
本誌初登場ソフトも要チェックだ!

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売が間近に迫った話題作を様々な角度から
紹介するこのコーナー。今号も内容充実!

全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

●ダイキ●10月2日発売●4,800円●アドベンチャー+パズル●18歳以上推奨

完成度 90%

全国5つのエリアに散らばっている35人もの女の子の中から、7人のプロフィールを紹介！

今回のセクシーショットはウエストエリアの美少女たちだ！

女の子とのコミュニケーションを目的としたこの作品は、それぞれのエリアの中から1人を選び、2択・3択の会話をしていくと、4種類のパズルゲームが発生。見事クリアすれば、パズルに登場した女の子の絵が手に入っていく。

ジグソーパズルや、神経衰弱などのパズルが楽しめる。

石田 渚

10月24日生まれ 17歳
B91 W53 H88
兵庫県 姫路市出身

大人っぽく、落ちついた雰囲気を持っていて、誰とでもなじむことができる社交家タイプ。趣味でタロット占いをやっているせいか、聞き上手で相手に心を開かせるのがうまい。ただし、自分の本心はなかなか見せてくれない。

有森 恵

8月3日生まれ 16歳
B84 W49 H83
奈良県 生駒市出身

キャピキャピしていて明るく、常にテンションが高い女の子。夢中になると周りが見えなくなるが、あきらめが早いのが玉にキズ。そのせいか、人からはワガママに見られたりもする。コスプレが趣味で、声優のモノマネが大得意。

谷口麻里

1月28日生まれ 17歳
B88 W52 H86
和歌山県出身

おおらかな、ゆったりとした性格。楽しそうなしゃべり方をするので、人あたりもよく、人望が厚い。自分の考え方をしっかりと持っていて、いざという時には頼りになるしっかり者。熱帯魚が好きで、海中写真の腕はかなりのもの。

榊原千春

4月18日生まれ 18歳
B86 W51 H84
兵庫県 神戸市出身

クラシック音楽が好きな、良家のお嬢様。成績優秀で、その実力は県内トップクラス。優しく落ちついていて、人に対してとても寛大な性格。好きな男性のタイプも穏和な人。時には頑固だったり、行動的になる一面もある。

峰岸るり子

9月27日生まれ 16歳
B84 W52 H85
大阪府 高槻市出身

明るく優しい、お姉さんタイプ。動物の世話をするのが好きで、犬とハムスターを飼っている。ただ、引っ込み思案で、はにかみやな性格のため、つい、人見知りをしてしまう。でも、友達になってしまえば何でも話してくれる。

沢田美奈子

12月23日生まれ 17歳
B82 W51 H84
京都府 舞鶴市出身

剣道部所属で、その腕前は二段。何事に対しても負けず嫌いな性格だ。はっきりと落ちついたペースで話すので、誠実な感じを受けるが、少しせっかちなところもある。「努力に勝る天才なし」がモットーで、曲がった事が嫌いな女の子。

久保直子

5月11日生まれ 17歳
B85 W54 H85
大阪府 堺市出身

陽気で元気いっぱいの彼女は子供が大好き。いつも前向きで、バイタリティにあふれている女の子だ。とにかく体を動かすことが大好きで、トライアスロンを趣味としている。彼女の作るオリジナルのスタミナ料理は絶品。

ボールディランド

●バンプレスト●発売日未定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

人口や建物を増やし、軍事を強化して敵軍を倒すシミュレーション。4つのクラスを使い分けろ。

リアルタイムに戦略を組み立てていくシミュレーション

全67面のマップのクリアを目指す、面クリア型のリアルタイムシミュレーション。右記の4種類のキャラクターを使い分けて、建物やボールディーズの人数を増やし、襲ってくる敵と闘うゲームだ。

序盤は全力で建物を建設。ある程度大きな家ができたら「ビルダー」を「ワーカー」に戻して人数を増やしつつ、敵への牽制のため「サイエンティスト」に罠を作らせて敵地に設置。敵が攻めてきたら自陣の周りに「ソルジャー」を数人放って警備につかせる。十分な人数を確保できたら全員を「ソルジャー」にして一斉攻撃……という風に敵の出方によってリアルタイムに戦術を変えていくのだ。

自軍の発展はキミの指示しだい!!

ミニマップを開くと、下界（現在プレイしているマップ）のミニチュアサイズが表示される。これを見れば、敵が何件の家を所持していて、どこに位置しているのかを素早くチェックすることができる。ボールディーズがどこにいるかも表示するので、敵の動きを的確につかむことが可能だ。

人口を増やすためには、まず家が必要。「ビルダー」を多く配置して家を建設する。

整理されたインターフェース。操作に煩わしさを感じないのがイイ。

なんの発明を優先させる？

サイエンティストが発明に取りかかると、インベンションバーの6つのスロットに、その発明品のアイコンが並ぶ。プレイを始めてしばらくするとスロットが埋まってしまうので、横にあるトラッシュ缶に不必要な古いインベンションを捨てて新しいスペースを作る。何を発明・改良させて利用するかも戦略のひとつだ。

4種類のキャラクターを使い分けて街を建設!!

◆ワーカー（労働者）

4種類のうち最初に登場するボールディーズ。働いたり繁殖したりするのが仕事だ。戸外にいるときはレッドバーにエネルギーを蓄え、屋内にいるときはボールディーズの数を増やす。

◆ビルダー（建設者）

新しい家を建てたり、古い家を建て直したり、より大きい家に改築するときに必要。戸外では改築や修理に必要な材料を集め、屋内にいるときは自分達の住む家を修復・改築したりする。

◆ソルジャー（兵士）

大地や家を守ると同時に、敵を攻撃する役割を持つ。兵舎を建てれば中に置いた兵士に手投げ弾や銃弾を作らせることが可能。戸外の兵士は敵を発見したり攻撃したりする際に活躍する。

◆サイエンティスト（科学者）

研究棟を作って中に置けば、武器や罠など様々な発明品を作り出し、その知識を利用してさらに改良を加えたりする。戸外では、新しい発明をするのに必要なエネルギーを集めてくる。

エンジェルウイングでひとっ飛び！

エンジェルウイングは、プレイヤーの望み通りの場所へボールディーズを素早く移動させることができる。4軒の家が建つと使えるようになるぞ。

シャベルは武器にも使える！

3軒家が建つと使えるようになる。土地を増やしたり削ったりするほか、侵入してきた敵を捕らえたり溺れされるなど、有能な武器として使うこともできる。

公道最速伝説頭文字(イニシャル)D

●講談社●今冬発売予定●価格未定●レース●全年齢推奨

完成度 30%

ヤングマガジンで人気の「頭文字D」がサターンに見参！ 本格ダウンヒルバトルでアツくなれ！

好評連載中のマンガがついにゲーム化！

ヤングマガジンで連載中の「頭文字D」がレースゲームとして登場する。普段はごく普通の高校生、しかし車を操るときは別人のようになる主人公藤原拓海。彼の乗るパンダトレノのハチロクでバトルが楽しめるのだ。また、コースは実在の峠がモデルになっている。制作は「首都高バトル」の元気が担当。ドライビングのリプレイには、原作でおなじみの効果音の描き文字も画面に登場するぞ。

実際にある走り屋たちのメッカ、峠をワイヤーフレームで作り、そこからゲーム中のコースを作っていく。どんなコースになるのか？

峠は起伏に富んだ複雑なレイアウトをしている。サーキットと違って一筋縄にはいかないぞ。

もっとたくみくんの
バトルみたいな

拓海の同級生、茂木なつき。恋愛問題でぎくしゃくしたが、現在は仲直りしている。

ハチゴーだからって
甘く見るなよ

いつも拓海とつるんでいる親友も登場する。愛車はレビン。通称ハチゴーだ。

Wizard's Hermony 2

●アークシステムワークス●'97年内発売予定●5,500円●育成シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

人気の育成シミュレーション第2弾。サターン版だけのオリジナル要素も用意されているぞ。

育成しながらアドベンチャー!!「ウィザーズアカデミー」の存続をかけ、メンバーを鍛えろ！

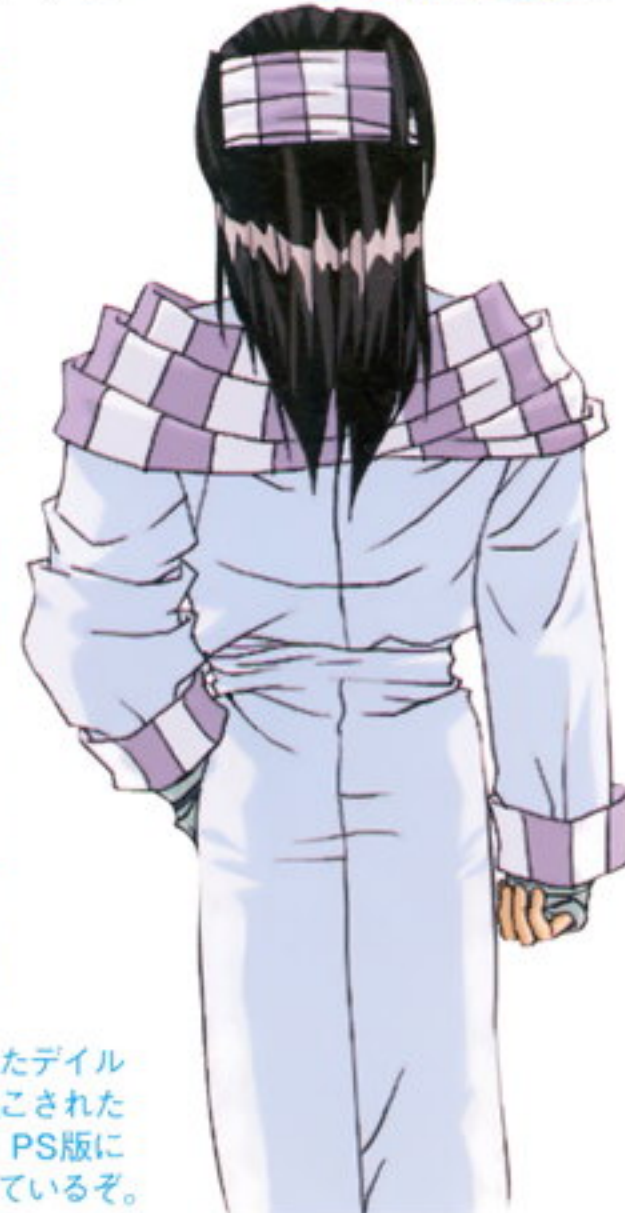
ファンタジー世界の学園を舞台にストーリーが展開する「Wizard's Hermony 2」。プレイヤーは「ウィザーズアカデミー」という魔法学校のマスターとなり、メンバーを勧誘。そして、彼らを優秀な魔法使いに鍛え、アカデミーを存続させることがゲームの目的だ。ゲーム中に発生するイベントは、前作の1.5倍にボリュームアップ。時にはダンジョンRPGに突入し、修得した魔法の効果を試すこともできるのだ。今回も人間やネコ娘、不良に泣き虫、甘えん坊など、さまざまな種族、性格のキャラクターが多数登場するぞ。

メニューによるパラメータの変動は一目でわかる。勉強のはかどり具合もチェックできるぞ。

学校が休みの日は、イベントの起こる可能性が高い。街でメンバーに遭遇することも……。

廃校寸前のアカデミーを立て直すため、まずはメンバーの勧誘からスタート。

1週間を1単位として、部員のそれぞれに学習するメニューを割り当てていくのだ。

このうしろ姿の男は、前作にも登場したデイル先輩。これは、サターン版用に描き起こされた先輩のイラストだ。サターン版には、PS版にないデイル先輩のイベントも用意されているぞ。

メッセージ・ナビ

●シムス●11月27日発売●2,800円●CD-ROMマガジン●全年齢推奨

完成度 50%

一般投稿による、1000件もの個人情報を収録した新メディア。CD-ROMマガジンの登場だ。

サターンで友達・恋人・仲間を募集!! 1000人の個人広告を掲載したCD-ROMマガジン

1000人にも及ぶ個人情報をはじめ、さまざまな情報を検索できるデータベース。「同趣味の人募集!」や「合コンしましょう」など、一般応募の個人広告的も掲載されているのだ。他にも、コミケなどで見かけたコスプレイヤーを写真で紹介する「コスプレマーケット」、読者が応募してくれたポラロイド写真を掲載し、優秀なものには賞金をあげてしまう「投稿ポラ王国」、街のはやりものを調査してランク付けした「流行りものカウントダウン」など、合計11項目にものぼる情報が満載されている。

合計で11もの項目が、ズラリとならんだメニュー画面。君はどれから見る?

サークル仲間の募集など、個人広告を無料で掲載してくれる。応募方法は右を見てね。

「コスプレマーケット」は、コスプレイヤーの写真付き。自慢の衣装で応募しよう!

「あのコの住む街」では、登場する女の子の地元を紹介しているのだ。

個人情報を登録しよう!

このソフトに登録されている個人情報は、基本的に読者参加の投稿によって作られる。よって、専用の応募用紙に必要事項を記入して専用のポストに投函すれば、誰でも個人情報を無料でソフトに掲載することができるのだ。自己紹介、友達募集、合コンのメンバー募集など、原則的には好きな情報を載せることが可能だ。応募用紙、及び専用のポストが設置してあるアミューズメント施設は、ハイテクランド渋谷、パセラ、西郷会館、セガワールド青井、池袋GIGOの計5カ所。期間は8月20から9月20日までの1カ月間。応募者はその場で記入し、専用のポストに投函してくれればOK。もちろん、プリクラを貼っての応募なども大歓迎。興味を持った人は、上記のお店に行ってみよう!

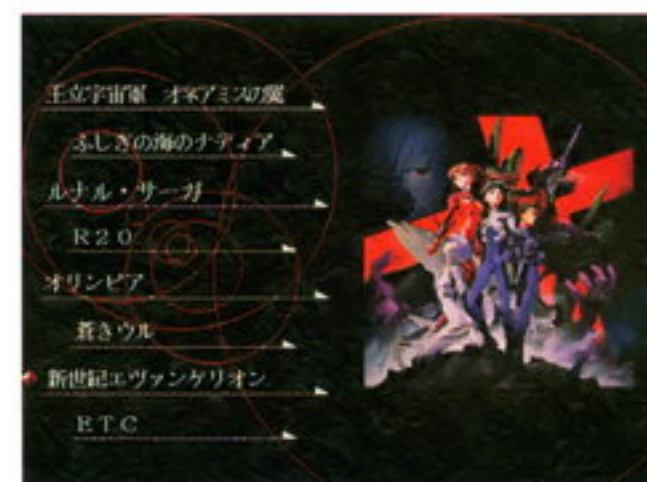
貞本義行 イラストレーションズ

●ガイナックス●11月27日発売●4,800円
●デジタル画集●全年齢推奨

完成度 70%

ガイナックスが放つサターンソフト第1弾!

「オネアミスの翼」「ふしぎの海のナディア」そして「新世紀エヴァンゲリオン」。ガイナックスの作品に登場する魅力的なキャラクターの生みの親、貞本義行氏のデジタル画集が発売される。収められている作品は、なんと総数115点。貞本氏自身が語る、作品解説のムービーも収録されるとのこと。

「王立宇宙軍—オネアミスの翼」の坂本龍一氏、「エヴァンゲリオン」の鷺巣詩郎氏の音楽をバックに、イラストを鑑賞できるのだ。

貞本氏の手がけた作品をくまなく網羅。イラストはフルカラー、ハイレゾモードで高解像度表示される。

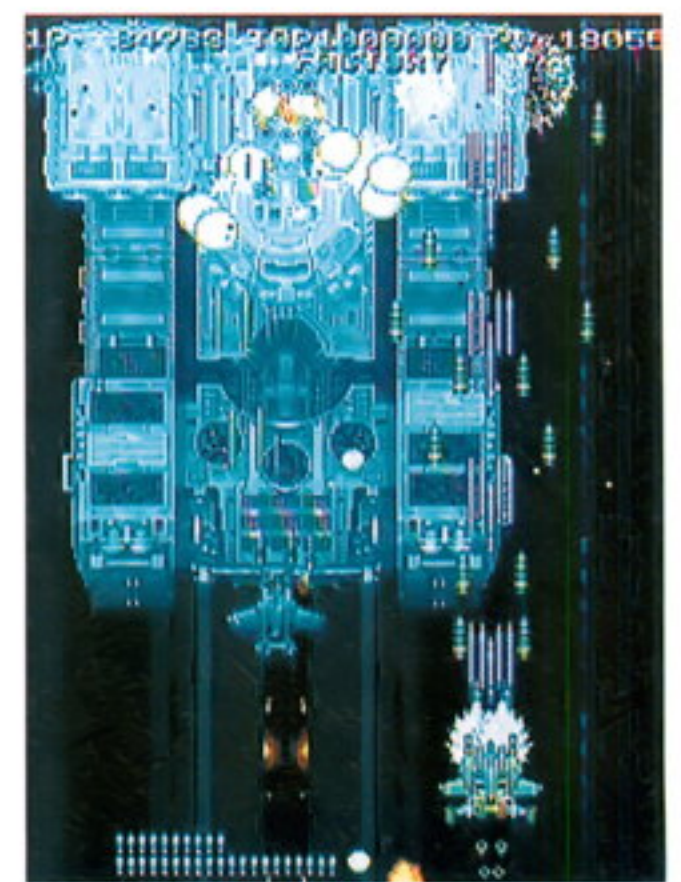
BATTLE GAREGGA

●EAV●発売日未定●価格未定
●シューティング●全年齢推奨

完成度 30%

激辛の難易度を誇る硬派なシューティング

アーケードで人気を博した「BATTLE GAREGGA」の移植が決定! 機動力重視、攻撃力重視など、性能の異なる4種類の機体から1機を選択。ショットを強化しつつ、自機に装備されるオプションのフォーメーションを戦況によって使い分け、なみいる敵を撃墜していくのだ。各機体には、それぞれ異なるスペシャルウェポンが装備されており、窮地に陥った際に一発逆転を狙えるぞ。

自機主力戦闘機として開発されたガレッガシリーズ。4種の機体から自機をチョイスせよ。

2人同時プレイも可能。ショットだけでなく、スペシャルウェポンもパワーアップできるぞ。

出動！ミニスカポリス

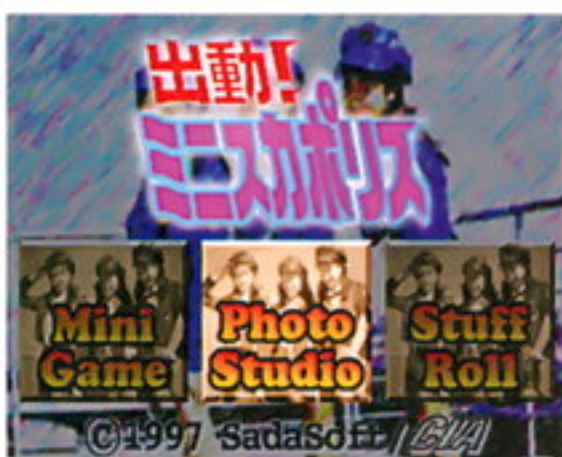
●Sada Soft●9月25日発売●初回限定版：6,800円/通常版：4,800円●パンチラゲーム+デジタル写真集●18才以上推奨

完成度 100%

深夜番組「出動！ミニスカポリス」がゲームになった。7つのミニゲームと写真集が楽しめる！

ミニスカポリスの魅力がギッシリ！

ＴＶ東京系で放映中の「出動！ミニスカポリス」がファン待望のゲーム化。「ミニゲーム」、「フォトスタジオ」、「スタッフロール」の３つのモードで番組の雰囲気を味わえるのだ。また、初回生産分には、購入特典としてサントリーキャンペンガールの七森美江ポリスが歌うオリジナル音楽CD、本人の声でしゃべる「美江ポリス人形」が特典としてついてくるぞ。

主なモードは3つ。ミニゲーム、フォトスタジオ、スタッフロールがそれだ。

ミニゲームはなかなか難しい。クリアすればごほうびのムービーが流れるぞ。

メニュー画面の「スタッフロール」を選択すると、ムービーが流れるのだ。

ミニゲーム

合計で７つのミニゲームを収録。主なものとして、クイズやシューティング、レーシングゲームなどがある。そのほとんどが、名前に「パンチラ」を冠しているのだ。

収録されたミニゲームの数々。さあ、どれで遊ぶ？

ミニスカクイズでは、各ポリスについの問題が出題される。

フォトスタジオ

２代目ミニスカポリスである３人のフォトギャラリー。「メイキング」と「イメージ」に分かれており、前者はTVの収録中の写真、後者は全員、及び一人の写真を収録している。

普段は制服姿で登場するポリスのこんな一面も……。

メイキング風景は、もちろんテレビの撮影現場からだ。

ジーベクター

●ソフトオフィス●10月16日発売●5,800円●3Dシューティング●全年齢推奨

完成度 95%

全編ポリゴンで描かれた、大迫力3Dシューティングの続報だ。巨大ボスとの戦闘もアツイぞ！

「追尾レーザー」で巨大な3Dエネミーを撃破せよ!!

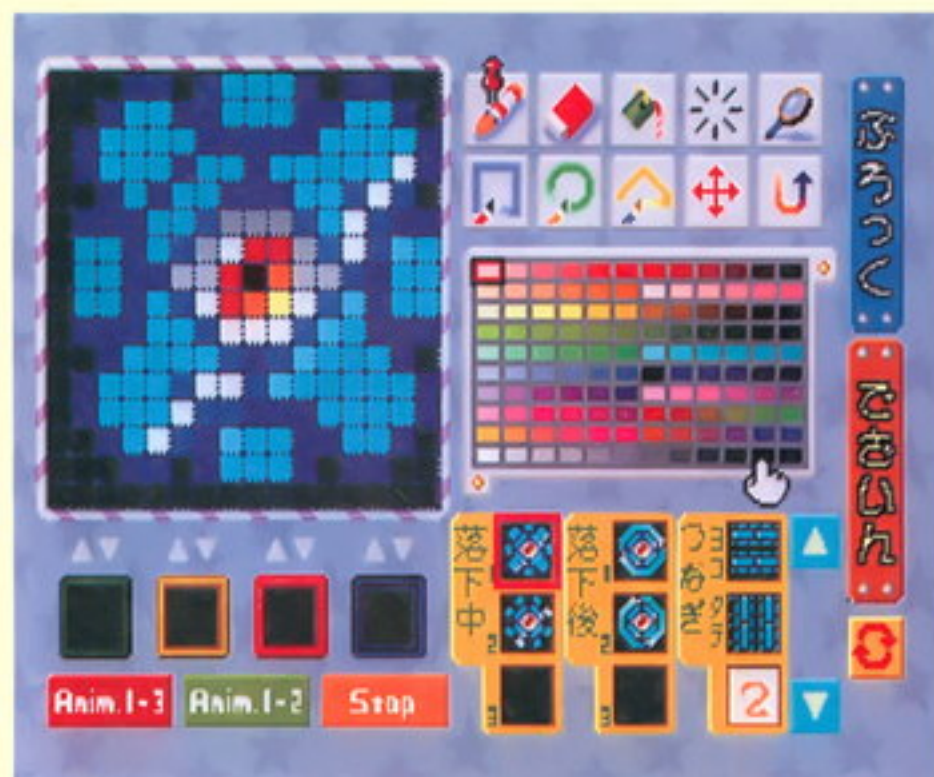
背景から自機、敵機にいたるまですべてポリゴンで描かれた3Dシューティング「ジーベクター」。火星付近に突如現われた異星人の襲撃に対し、人類が放った最後の希望が自機であるRG-74だ。RG-74には完成間近だった追尾式レーザーが搭載された。追尾式レーザーは、ロックオンにより個別撃破だけでなく複数の敵機を撃墜できるように設計されている。最大8カ所までロックオンが可能で、一度に撃破した場所の数によって、高得点が得られるのだ。

市街地から雲の間を縫って、大海原での空中戦に移行するなどスピード感はかなりのものだ。背景の町並みや岩肌もリアル。

一度ロックオンすれば、動いている敵にも必ずヒットする。威力は絶大で、ボス機にも高いダメージを与えられる。

時間との戦いでもあるボス戦

このゲームで見逃せないのが各ステージのラストに繰り広げられるボス戦だ。自機の何倍もの大きさのボスキャラとの戦いは迫力満点。一見の価値ありだ。このボス戦には時間制限が設定されており、時間内にケリをつけないとボスは逃げてしまうのだ。ボスに逃げられてもステージクリアになるが、ボーナス点は入らないぞ。速攻で勝負をつけろ！

巨大なボス機との戦いは時間勝負。追尾レーザーを駆使して撃墜せよ！

落ちゲー・デザイナー
作ってポン！

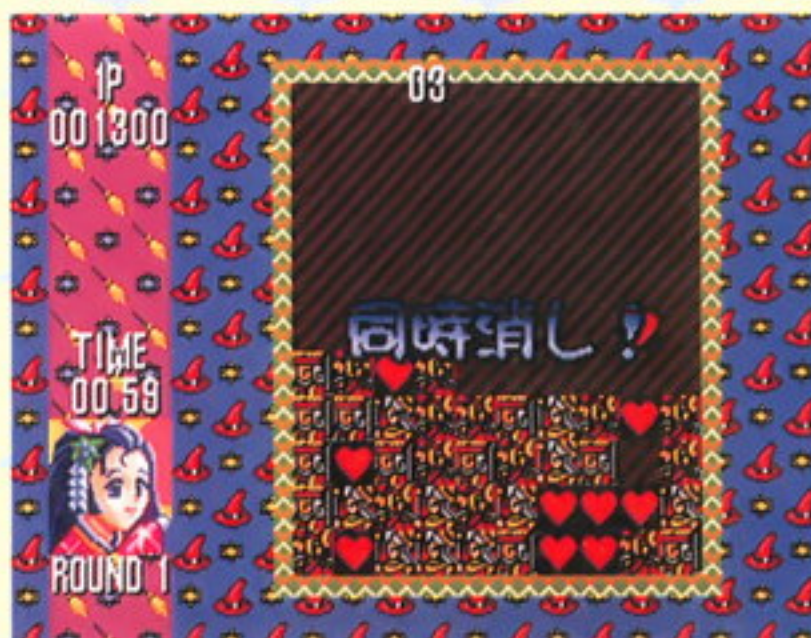
COMING SOON SOFT

完成度 90%

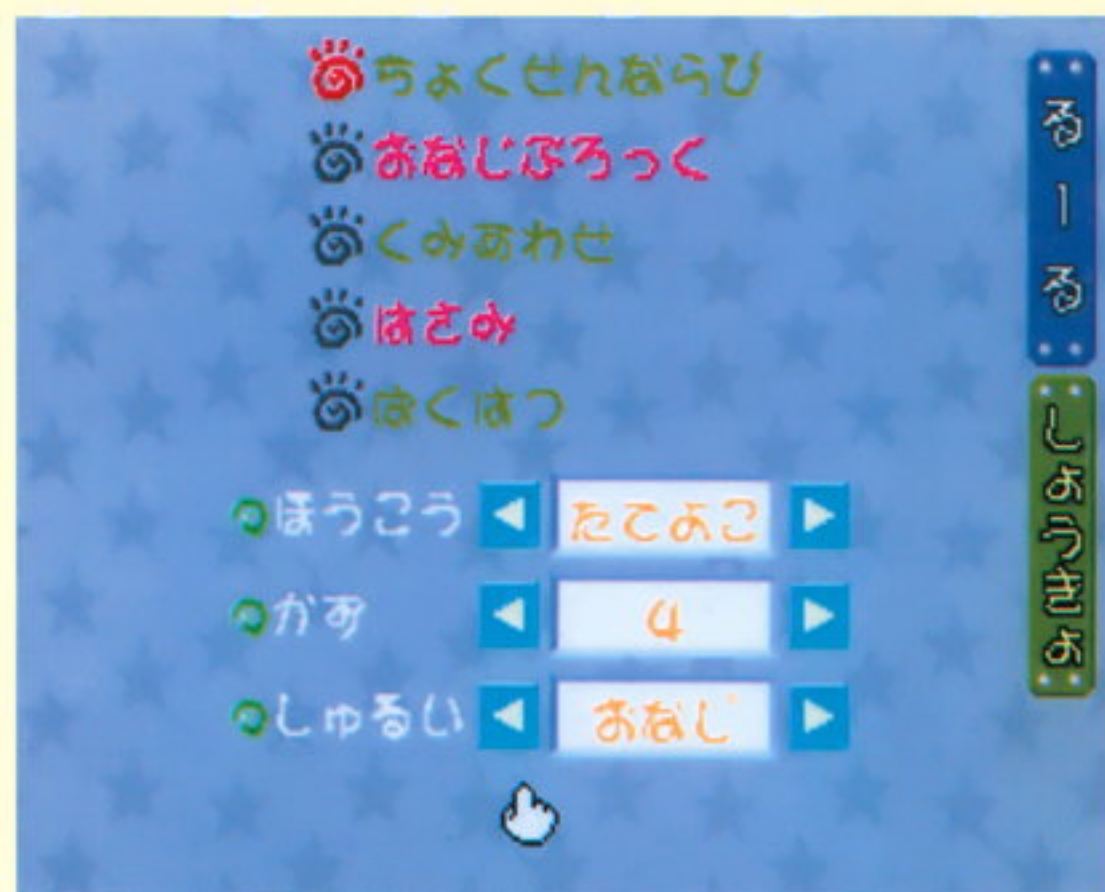
●パック・イン・ソフト
●10月23日発売●5,800円
●パズルコンストラクション
●2人対戦プレイあり

メーカーから一言
いや、もう、ホント、発売が遅れちゃって本当にごめんなさい！しかしながら、みんなのアイデアをたくさんたくさん反映させられるようにと開発チームが一生懸命がんばった結果です。遅れた分、内容にはぜひ期待してください。（プロデューサー・金沢）

あふれ出るアイデアとセーブ容量は多いほど良い

業界初の落ちゲーコンストラクション、いよいよ登場間近……といきたいところだったけど、残念なことに少し発売日が延期されてしまった。ツールの仕様はすでに完成しているので、現在はデバッグ作業に精力を傾注といったところか。オリジナルゲームを作りたくてウズウズしているユーザーには申し訳ないが、マウスとパワーメモリーを用意して（作業効率のためにもあればベスト）待っていてくれ。今回は、このツールで作ることができる〝ブロックの消し方のルール〟、収録されているサンプルゲーム、そして赤井氏によるタイトル画面用グラフィックの3点を中心にお送りしていこう。

このツールでは、一般的なルールも含めてさまざまな落ちゲーが作れる。その形態も、1人プレイ専用の〝自己との戦い系〟や、2人で遊ぶ〝対戦型〟が選べる。ブロックの落ちる方向を横にするといった、変則的な仕様もＯＫ。

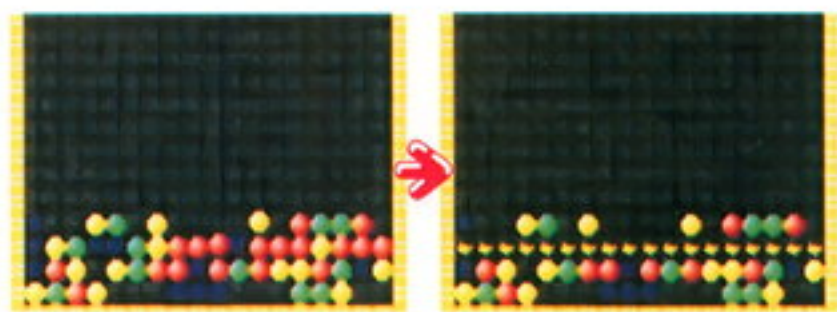
ブロックの消し方は、大別すると5種類

落ちゲーをコンストラクションするためには欠かせないファクターがある。対戦型なら勝敗を決めるルールをどんな形式にするか、ブロックの色の数はいくつにするか、各アクションにどの音声を対応させるか等々……それは実にたくさんあるが、やはり最も重要なのは〝ブロックを消す時のルール〟だろう。ここでは「落ちゲー・デザイナー」に用意されている、5タイプの消し方ルールについて掘り下げてみよう。もちろん、これに加えてアイテムブロックやじゃまブロックなどもからんでくるのだが、それは次の機会に。

設定できる消し方ルールは、この画面で行う。大別すると5タイプだが、細かい設定も使えば、同じタイプでも微妙に異なるルールに仕上げられる。

ちょくせんならび

例❶

これは、ブロックが直線に並んだ時に消えるルール。縦、横、斜めのすべて、もしくは縦のみなど、並べる方向の設定もあり、これしだいでかなり感触も変わってくる。

例❷

上記のは同色並びで消すものだったが、こちらはブロックの種類に関係なく、直線に一定数を並べた時点で消える。降ってくるブロックの形も設定すれば、テトリス系ゲームに。

おなじぶろっく

これは同色ブロックが一定数つながると消えるルール。くっつきかたが直線でなく、途中で折れていてもいいということ。時代的にはこれが一番ポピュラー？

くみあわせ

あるブロックが特定のブロックに接触（方向は、縦や横、周囲などに設定可能）すると消える特殊なもの。ブロックの絵柄は、じゃんけんなどのパワーバランス系にするといいかも。

はさみ

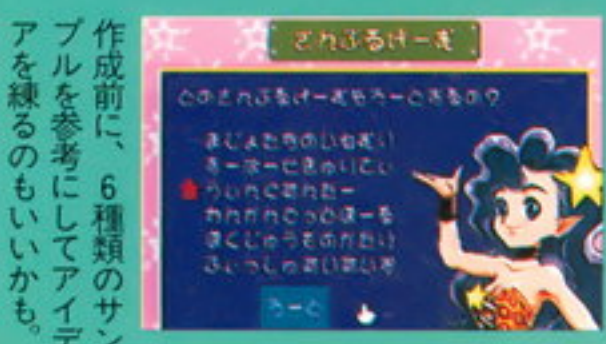
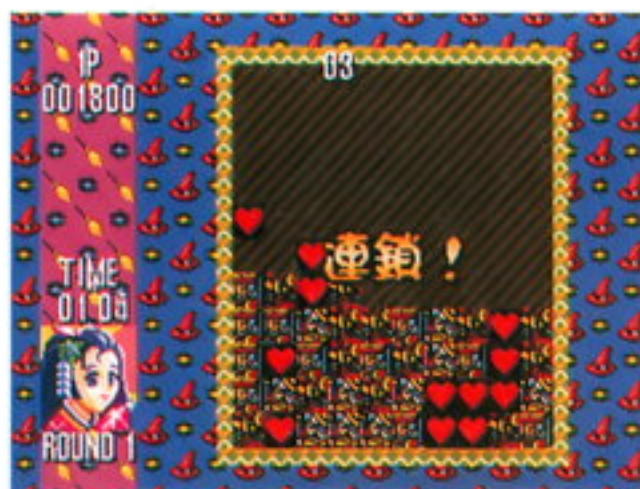
オセロのように、他のブロックではさむことによって消えるルール。間にはさむブロックの数をいくつにするか、消せる方向をどう設定するかでバランスも変わる。

ばくはつ

これも特殊なタイプ。特定のブロックが爆発して、周囲（方向は設定可能）のブロックを爆風で消す。爆発のタイミングは、落ちてから一定時間後、リモコン方式などがある。

バリエーション豊かなさんぷるげーむ

以前、このツールに収録されているサンプルを1つだけ紹介したが、現在のバージョンではすべて（ほぼ）完成しているので、6種類をまとめてお見せしよう。

作成前に、6種類のサンプルを参考にしてアイデアを練るのもいいかも。

まじょたちのいねむり

ジャック、クィーン、キング、ハートの4つのブロックを使用。特定のブロックを乗せると、下にあるものが消える（組み合わせ系）。

すーぱーせきゅりてぃ

3マスのブロックがさまざまな形で落下。それをうまく積んでいく。横一列に隙間なく並ぶと、そこが消える（テトリス系）。

うぃんぐあんだー

各国の国旗をモチーフにしたブロックが、3個一組で落下。同じものを直線に並べて消していく。2人対戦専用のサンプルだ。

タイトル画面を彩る女の子を初公開！

「落ちゲー・デザイナー」のイメージキャラクターといえば、もちろんエルファ。赤井孝美氏によるデザインが好評を博しているのは周知のとおりだが、今回はさらに新たな事実が発覚！ なんと、自作ゲームのタイトル画面用に、さらに3人の女の子イラストが描き起こされたのだ。

というわけで、さっそくその原画と、実際の画面を公開する。君のゲームのイメージには、どの女の子が合うかな？

タイトル画面に表示させるキャラクターは、この画面の右上の項目で選択。シンプルにいきたい人は、イラストなしも可。

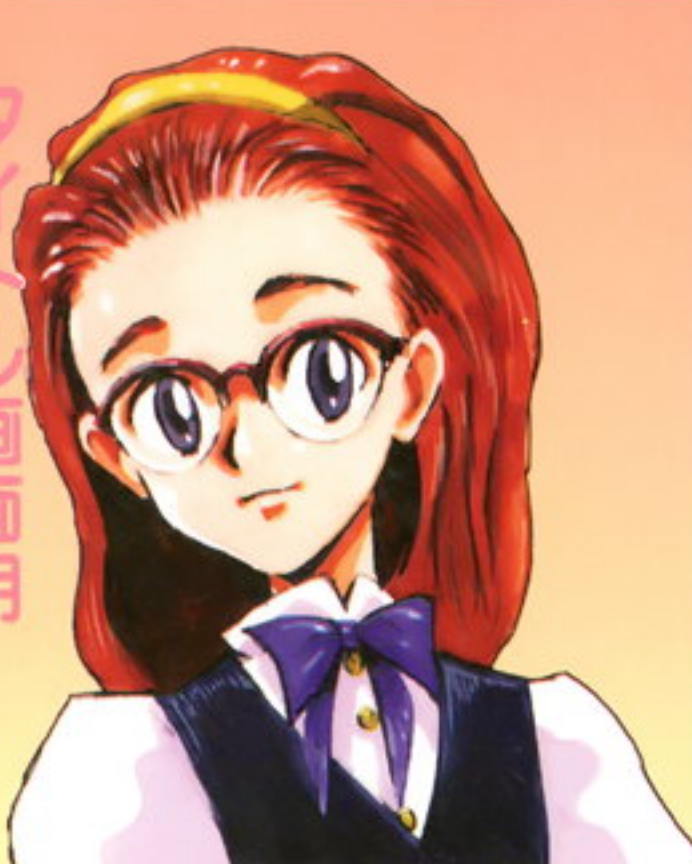
もちろんエルファのグラフィックもあります。これまで誌面に掲載してきた、代表的なポーズが3つ用意されている。

タイトル画面用キャラクター 1

使用例

髪型が特徴的な女の子。背景の地紋に明るい色使いのものを敷いて、かわいい文字フォントをあしらってみた例。どうです？

タイトル画面用キャラクター 2

使用例

2人目は清楚なイメージの女の子。背景は用意されている実写系のものから選び、カッチリした文字フォントで引き締めてみた。

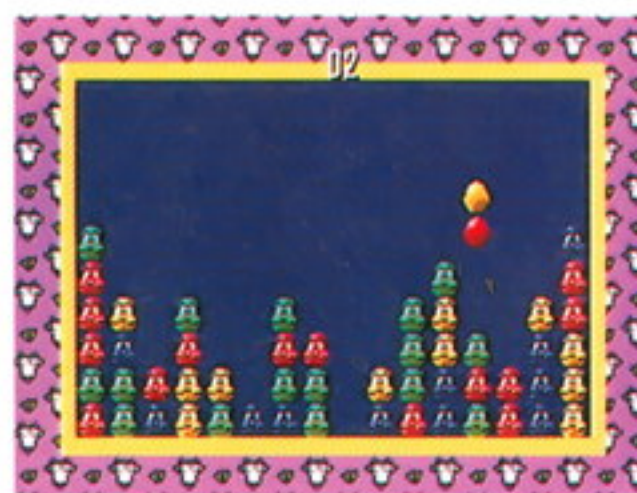
タイトル画面用キャラクター 3

使用例

最後はシルバーグレーの髪の女の子。これまた実写系の背景だが、今度は都会っぽいものを選択。けっこうマッチしてる？

わんがんでっどぼーる

これも同色並べ系ゲーム。コラムスに若干近い感じ。ブロックの絵柄を工夫することでオリジナリティを出すという見本ともいえる。

ぼくじゅうものがたり

フィールドを画面いっぱいにとったタイプ。クリア条件が、ブロックを消さないようにフィールドいっぱいに積むという変わり種。さらに、ブロックが消えると天地がひっくり返るというひねりもアリ。

ブロックを消すと…… 上下が逆さまに！

ふぃっしゅあいあいず

ブロックが左から右へ落ちていくタイプ。フィールドを横にすることで、画面レイアウトの既成概念を打破することもできるわけだ。

道中いたるところに山あり谷あり 新たに発覚した大江戸的イベントの数々

「かぐや1店長！ 2年前に お金を出した お祭りが 大盛況との しらせです！」

春夏秋冬、日本各地のお祭りを味わえるのも「桃中」の醍醐味!?

日本全国津々浦々を駆けめぐるイベントが目白押し！というのは、もはや「桃鉄」シリーズの常識。意外な大金が転がり込んだり、ときには物件をぶんどられたりと、地域ごと、場所ごとのイベントひとつひとつに対して一喜一憂するのが楽しいのだ。それが「桃中」には、江戸情緒あふれるアレンジが施され、見事に引き継がれている。

今回は、そんな地域イベントのなかから、編集部選りすぐりの新イベント、あるいはアレンジが加わったものをピックアップして紹介していこう。

祭りだワッショイ!! 目的地ごとにお祭りイベントが!!

今年の夏祭りのシーズンは終わってしまったけれども、桃中ワールドでは年がら年中お祭り騒ぎ。というのも、それぞれの目的地では、特定の時期にお祭りが開催されるのだ。

ちょうどお祭りを開催している時期に目的地に到着すると、普段の数倍の報奨金、もしくはお札がもらえたりと、それはもういいことずくめ。なお、それぞれのお祭りの開催時期については、右の表を参考にしてほしい。

長崎はくんち祭り

歓迎 おに1店長！ 長崎へようこそ！

「なお 今月は 長崎の お祭りなので 庄民も大はしゃぎっ！！！」

お祭り開催時期には、花火と祭りの行列がプレイヤーを出迎えてくれるのだ。なお目的地によって、褒賞金以外に貰える副賞の内容は異なってくる。

目的地別お祭り一覧

目的地名	開催されるお祭り	開催時期
樺太	熊祭り	毎年12月
釧路	厳島神社例大祭	毎年7月
箱館	松前神楽	毎年11月
弘前	ねぶた祭り	毎年8月
仙台	七夕祭り	毎年9月
江戸	神田祭り	奇数年の5月
善光寺	御開帳	6年ごとの4月
名古屋	熱田の歩射神事	毎年1月
伊勢	御遷宮御木曳	20年ごとの4月
京都	祇園祭り	毎年7月
出雲	大例祭	毎年5月
金毘羅	金毘羅大祭	毎年10月
太宰府	涼殿祭	毎年6月
長崎	長崎くんち	毎年10月
鹿児島	おはら祭り	毎年11月
唐	？？？	毎年1月
鬼ヶ島	鬼祭り	毎年2月

桃太郎道中記

いよいよ発売迫る「桃太郎道中記」こと「桃中」。サターンで「桃中」バトルを繰り広げたい貴方のために、今回は発売前の予習を兼ねて、さらなる新イベント、新要素の詳細をここに紹介。さらに146ページからは、「桃中」サウンドの産みの親、タケカワユキヒデ氏のインタビューも掲載して、2部構成で送る特別版だ!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ハドソン
●9月25日発売予定
●6,800円●ボードゲーム
●1～4人プレイ●全年齢推奨

メーカーから一言

今回の「桃中」は、舞台を江戸時代に移し、デーモン小暮閣下扮する"ボンビー大魔王"が大暴れします。また、スタートと同時に波瀾万丈間違いなしの『江戸っ子モード』を搭載するなど、初めての人も桃鉄フリークも十分楽しめる内容になっています。（宣伝部：佐藤）

秋田の山奥に油田噴き出す!

早い者勝ちのビッグな物件!!

道中バトルも8年目以上に突入すると、秋田の山中に油田が噴き出すイベントが突如発生。

たったの(?) 2億両で購入できるこの油田。決算期には、200%の利益が期待できる超優良物件なのだ。これを見逃す手はないといえるだろう。

なお、年利率15年以上経過した状態から始められる江戸っ子モードなら、スタート直後にいきなり油田イベントが発生することも。

プレイ中の緊急号外で報じられる油田。この後、秋田付近のマップを見ると、何もなかった山中に油田が表示されている。

マップに名前が!!

この油田の物件は1つのみ。購入すれば買い占めたことにもなるので利益は2倍。

油田購入後は、手に入れたプレイヤーの名前がマップ中に表示。なんだかいい気分?

農民一揆ボッ発

ああ…農林物件が……

「桃中」の舞台は江戸時代、江戸時代ときたらやっぱり一揆は欠かせない(?)。一揆イベントが発生すると、せっかく購入した農林物件を召し取られてしまうのだ。悲しい。

農林物件が多数存在する東北、北陸あたりで起こりやすいイベント、のはず…?

めったなことでは手放さない農林物件も、一揆が起きた時だけは例外。所有している物件の、どれか1つを取り上げられてしまう。

これは何だ!? いたるところに落とし穴

各地のイベントをあますところなく体験するには、上手な移動を心がけなければならない。そこで紹介するのが、マップ上の所々に点在する落とし穴。じつはこれ、他の落とし穴へと瞬間移動できるワープホールなのだ。しかし、移動先はまったくのランダム。バクチ的要素の強い移動手段だが、何か秘密が…。

落とし穴で移動したとき、運がいいと天使が付き、毎月お金がもらえるようになるが…。

運が悪いと、悪魔、小悪魔、大悪魔のいずれかに取りつかれ、毎月お金を取られてしまう。

吉と出るか、凶と出るか!?

苦しいときのお札頼み?

以上のイベントを体験するために、そして道中にも欠かせないのがカード改め、お札の数々。「桃鉄」シリーズでは“スリの銀次”から守ってくれるカードが存在したが、「桃中」では『十手のお札』と名を改めて登場。今回も銀次の魔の手からプレイヤーを救ってくれるのだ。

その他にもときにはプレイヤーを助け、そしてときには邪魔をするお札が続々登場する。新たに判明したお札の一部を、ここに紹介していこう。

いちろー、阿群(あむろ)に変装して登場のスリの銀次。今回は道すがらの茶店に登場し、プレイヤーの持ち金をゴッソリ奪っていくのだ。

十手のお札

岡っ引きが現れ、スリの銀次を追い払ってくれるお札。持っているだけで効果を発揮する。なお、このお札は、各地の札売り場で購入可能。

埋蔵金のお札

隠された埋蔵金を見つけ出すため、スタッフを派遣するお札。気長に待てば、思わぬ収入が舞い込んでくるかもしれないのだ。

猿飛びサスケのお札

札喰い虫のお札

手持ちのお札を、1カ月に1枚ずつ消し去ってしまうお札。お札が全部なくなると消える。

金だらいのお札

金だらいを落とし、貧乏神の動きを数カ月間止めてしまう。失敗することもある。

お遍路さんのお札

他のプレイヤーをお遍路と化し、数カ月間、意思とは無関係にグルグル回らせるお札。

タケカワ

「桃太郎道中記」は、その音楽により一層ゲームが盛り上がる。その意味において、タケカワユキヒデ氏が果している役割は大きい。自身の音楽活動にゲーム音楽にと、精力的な活動を展開するタケカワ氏に、「桃中」サウンドの魅力を語っていただいた。

初めての試み「和洋折衷」存分に楽しめる仕事だった。

TAKEKAWA YUKIHIDE

1975年デビュー。1976年に“ゴダイゴ”を結成し、ボーカリスト・作曲家として数々のヒット曲を世に送りだした。

ゴダイゴ解散の1985年以降は、ソロアーティストとしてテレビ、ラジオで活躍するかたわら、作曲家として多くのアーティストに楽曲を提供。それ以外にも「エルファリア」(ハドソン)などのゲーム音楽も手掛けるように。

毎年恒例のライブツアーではバンドによる演奏を中心に、弾き語りも織りまぜたステージを披露。現在「CONCERT '97～やさしい風のうた～」と銘打ち、10月16日福岡スカラエスパシオ、10月18日大阪IMPホール、10月25日東京よみうりホールでのコンサートを控えている。

●代表曲「ガンダーラ」「モンキーマジック」「ビューティフルネーム」「銀河鉄道999」「ポートピア」●最新作「僕たちの愛」(ダイワハウスCMソング)他

──タケカワさんは今までにもゲーム音楽を手掛けられていますが、普段の作曲活動とゲーム音楽では作り方は異なってくるのでしょうか。

タケカワ　全然違いますね。ゲーム音楽は短い、歌詞もない、しかも沢山作らないといけない。僕の場合、ゲーム音楽は組曲のように作っていくんです。ゲーム全体の大きなイメージをもとに、ひとつひとつのシーン、それぞれのモチーフ(旋律)を作っていく。今回は、ひとつの曲は短いけれども、組曲としてみれば大作になったかな。

──今回の作曲作業は、どのようなイメージで行われたのですか。

タケカワ　やっぱり「和洋折衷」というイメージですね。だからサウンドも、三味線や笛、太鼓などの和楽器の音をベースにしています。でもフレーズは全然和風じゃなかったり、あるいは洋楽風のフレーズに、突然三味線の「ペペペン、ペンペン」なんて音を挿入してみたりとか。和洋折衷の試みは初めてだったのでとても楽しかったですよ。

──それぞれの曲は、時代劇のパロディを根底にされているようですが、参考にされた音楽などはありますか。

タケカワ　具体的にどの(時代劇の曲の)パロディってわけじゃないんです。時代劇のフレーズはこうだ、という僕のイメージをもとにしたって感じです。それでも今回の仕事をやっていて、一度本格的に時代劇の曲も手掛けてみたくなりましたね。

──それでは具体的に、ひとつひとつのシーン、それぞれの曲のイメージは、どのようにしてつかんだのですか。

タケカワ　僕が曲作りに入ったときはまだゲームが動いていなかったんで、ゲームを作っている方が持っていた、シーンごとの曲のイメージを文章にしてもらったんです。たとえば「このシーンでは三味線を全面に押し出した感じ」といったふうにね。おかげで曲にリテイクが出ても、一から作り直すということはなかった。なかには「もっとトボけた感じにしてください」って言われて直したら、「やっぱり前の曲のほうがよかったです」なんて言われたことはあるなあ(笑)。

得のマスに　止まった！

数ある曲目のなかでも、タケカワ氏一番のお気に入りが「船頭マーチ」。全国各地の船着場から海へと乗り出せば、いつでもこの軽快なBGMを堪能することができるのだ。それじゃ、物足りないという人は今回紹介している裏技を使ってみよう。

ユキヒデが語る「桃中」サウンド

「さあーーーーーッッ!!
やってきました!
一発逆転の　大チャーンス!」

いつまでも耳に残るサウンド ゲーム音楽でもかくありたい。

──制作過程で印象に残っていることってありますか。

タケカワ　メインのテーマ曲を、最初に4つ作ったんですよ。それぞれのイメージとしては、西洋の童謡風、日本の童歌風、そしてサンバ、ポップスだったかな。僕は童謡風が気に入ってたんだけど、採用されたのはポップス風の曲。これは50〜60年代の、すごくメロディがはっきりしている頃のポップスをもとにしてるんです。でも三味線でベンベンやってるから、誰もポップスって気づかないかもしれない(笑)。

──では、全編を通して一番お気に入りの曲を教えてください。

タケカワ　海を渡るシーンの曲がいいですね。「ジャジャジャン、ジャジャジャン、ジャジャジャン、ギィ〜〜」っていう、櫓を漕ぐ音のあたりとか、すごく気にいっています。

──ご自身も「桃太郎道中記」をプレイされているそうですが、プレイ後の感想はいかがですか?

タケカワ　事務所の人間とプレイしたんですけど、彼が「桃鉄」シリーズをずっとやりこんでいるらしくて、全然勝てない。僕もボードゲームは得意なのに、なんであんなに差がついちゃうんだろう、悔しいね(笑)。でも、いろいろな場所で、何かしらイベントがあるというのはいいですね。ボードゲームだと、サイコロを振るだけで、あまり大きな変化がなかったりすることが多いので、退屈になってしまうきらいがありますよね。その点「桃中」は飽きさせないし工夫がされていますよね。

──ゲーム音楽を手掛ける方のなかには、「あまりゲームサウンドは耳に残らないほうがよい」と言われる方もいらっしゃいますが、その意見についてはどう思われますか。

タケカワ　もともと耳に残る音楽を作るのが僕の商売だから、耳に残らない曲なんて作れないし、作りたくない。僕がゲーム音楽で嫌いな点は、憂鬱になる曲が多いこと。RPGのダンジョンとかで、頭を押さえられる感じの曲は好きじゃないんです。今までそうしてきたように、僕はゲームでも、耳に残る曲、明るい曲を作っていきたいです。

8月19日に行われたコンサートの直後、インタビューに応じていただいた。疲れた表情も見せずに、桃中の魅力を語ってくれた。

桃太郎『音楽室』への誘い…

発売前だというのに、早くも「桃中」の裏技を大公開!!　プレイ中に、「地図を見る」モードで江戸から左上にある建物の付近を調べると…。そこはもう「桃太郎音楽堂」の世界。音楽堂のなかでは、ゲームの世界に飛び込んだタカカワ氏みずからが案内人となって、氏の手による全88曲のBGM、そして全202の効果音をいつでも聴かせてくれるのだ。

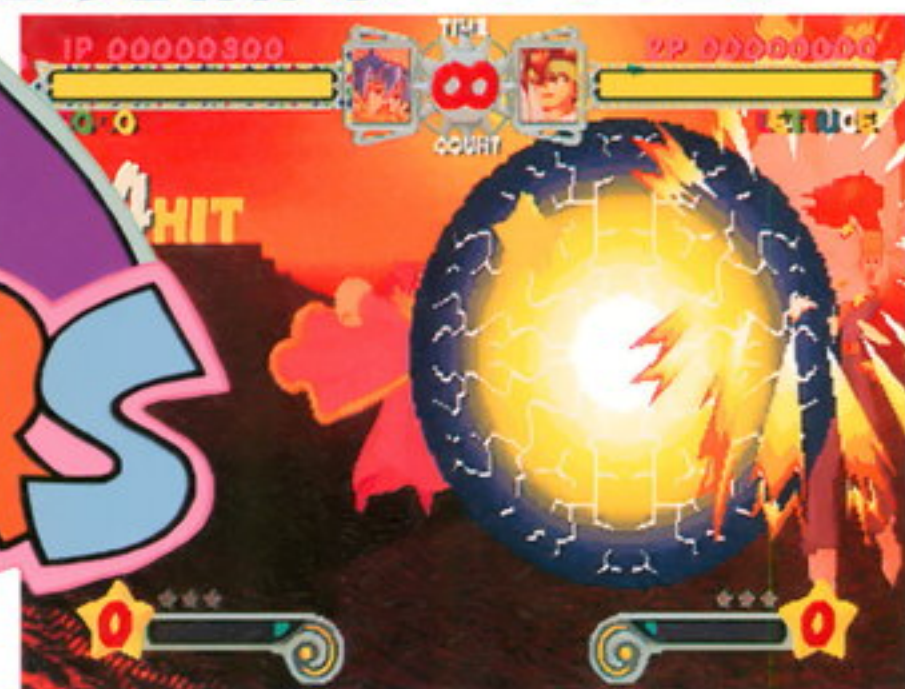
江戸の左上を調べると

正確には写真の虫眼鏡の位置から、左に見えるノボリのあたりまでが音楽堂の入口。

堂内ではちょっとお茶目な(?)タカカワ氏が話しかけてくれるのだ。

おッ!　この曲名は!?「桃鉄」シリーズお約束の、あのシーンで流れるのか?

フワフワした浮遊感がたまらない!
ド派手な演出で送る
新感覚格闘アクション

ASTRA SUPERSTARS

アストラスーパースターズ

従来の作品には見られなかったアイデアがふんだんに盛り込まれた、ニュータイプの格闘アクション「アストラスーパースターズ」。"空中戦"という、今までの2D格闘アクションの常識を覆したシステムを搭載し、また、「初心者には気軽に楽しんでもらえて、かつ玄人にも納得してもらえる」ことをコンセプトに作られている。今回はゲームシステムを中心に、世界観を紹介しよう。開発者インタビューも必見モノだぞ!!

COMING SOON SOFT

完成度 70%

●サンソフト●11月発売予定
●5,800円●対戦アクション
●全年齢推奨●2人対戦プレイあり
●拡張RAM対応

メーカーから一言

ポップなキャラクターたちが繰り広げる新しいタイプの対戦アクションゲームです。東京ゲームショウでは、プレイ可能で出展しています。もちろんゲーム大会も開催しています。触って遊んで、アストラワールドを楽しんでください!（広報　今関）

ニュータイプの空中バトルアクションを展開!

2D格闘アクションでは初の空中戦を採用。キャラクターは常に浮いた状態で戦う。浮いた状態ではあるが、常に一定の高さに自動的に戻ってくるという特徴を持つ。また、高さの概念を持っており、相手の上下から攻め込むという要素が生まれた。上に、下に、変幻自在に動き回れ!

誰にでも楽しめるお手軽なシステム!!

「コマンド入力」という要素を限界まで排除した結果、誰でも遊べるシンプルな操作形態、ゲームシステムを確立。「強力な必殺技には難しいコマンドがつきもの」という2D格闘アクションの法則をあえてはずし、「気軽に遊べる」という点に重点を置いた。どんなハデな必殺技も、ボタンを2つ押すだけで気軽に出せるぞ。

ド派手な連続技で気分爽快!

手軽さとともに、爽快感にもこだわった本作。ボタンを連打するだけでも"イージーコンボ"という連続技が成立し、少し応用すればいくらでも連続技の幅は広がる、という奥深さも持つ。相手をボコスカ殴り、存分に爽快感を味わおう。

アストラスーパースターズってどんな格闘ゲーム!

造語ではあるが、本作には「ボコスカ対戦アクション」という言葉がよく似合う。各キャラクターの持つ必殺技がハデで、しかも"コマンド入力"という要素を極力排除したシンプルな操作形態により、その爽快感を誰でも簡単に味わうことができる。ボタン連打で出すことができる「イージーコンボ」や、2つのボタンを同時押しするだけで発動する「スタースペシャル」などがその主な例だ。また演出が非常にハデで、ボタンを1つ押すだけで様々な技が繰り出せた時は、キミはもうアストラワールドの魅力にドップリ浸かっているはず!!

STORY

むかしむかし、"アストラワールド"という美しい世界を創造した、かみさまがおりました。そして、この世界の住人に、空を飛ぶことのできる飛行能力を与えました。かみさまは、大好きなアストラワールドを様子をいつもながめられるように、空に月をつくりそこに住んでいました。

それからたくさんの月日を経て、苦労の末、かみさまはラッキースターという、とてもすてきな"星"をつくりました。この星の力を受けると、とてつもないラッキーとハッピーが手に入るのです。

そのころ、アストラワールドには8つの国があり、それぞれの中でいちばん人気があって、しかも強い「スター」と呼ばれる人たちがいました。かみさまは、この星をいちばん強いスターにプレゼントすることに決めました。

これから始まるスターたちの戦いは、アストラワールド中の人たちをわくわくさせることでしょう。

こうしてスターたちによる、ラッキースターをめぐる戦いがはじまったのです!

アストラルワールドの人気者「スター」たちを紹介！

パステル調でカラフルに描かれた「スター」たち。その個性あふれる8人を紹介する。必殺技など詳しいことは続報をお楽しみに。

LETTUCE〔レタス〕

パンチ、キックによる攻撃ならお手のもの。ひたすら相手を殴ってしまえ！

出身	中の国
職業	冒険家
年齢	19歳
身長	176cm
体重	69kg

職業は冒険家という、中の国一番の人気者。外見はクールだが、その反面、かなりの熱血というちょっとアンバランスな性格。彼の使う技にはパンチ、キックといった素手で行うものが多く、クセ者揃いのスターたちの中では馴染みやすいキャラクターであるといえる。

MARON〔マロン〕

マロンは翼を様々な形に変形させて相手に攻撃することが得意。……ってどんな構造？

出身	空中神殿
職業	天使みならい
年齢	16歳
身長	161cm
体重	42kg

背中に白い翼を生やした、天使見習いの女の子。他人の恋路の手助けが趣味、そしてとにかく元気という特徴を持つ。また、空中神殿に住む天使族のアイドルでもある。彼女の使う技は翼を利用したものが多く、翼を巨大化させて相手を殴ったりと様々な技を持っているぞ。

SAKAMOTO〔サカモト〕

刀による攻撃はド迫力。相手は画面端まで吹っ飛び、ピンボールのように壁に跳ね返る。

出身	東の国
職業	警官
年齢	30歳
身長	196cm
体重	90kg

正義感の強い警察官で、鬼の血を引いているという特徴を持つ。東の国では一番の人気者でもある。レタスと同じく、彼の使う技にはパンチやキックといった基本的なものが多いが、スタースペシャルや強攻撃では刀を使った豪快な技も披露してくれるぞ。

STELLA〔ステラ〕

魔女であるステラは、岩や竜巻、なんと隕石までも呼び寄せることができるのだ。

出身	森の国
職業	魔法使い
年齢	1024歳
身長	170cm
体重	51kg

見た目は若い魔法使いだが、実は1024歳という、スターの中でもダントツの年長者なのだ。

ステラは魔法使いというだけあって、どこからともなく岩を降らしたり、竜巻を起こすこともできる。魔法のほうきに乗って飛行しており、様々な魔法を使えるのが魅力だろう。

COCO〔ココ〕

ココは超能力のような力を使い、肉弾戦よりもそちらを使った攻撃が得意だ。

出身	西の都
職業	王子
年齢	13歳
身長	145cm
体重	30kg

西の都の王子様で、生まれながらの国民的アイドル。また、底抜けに優しいという性格を持っている。他のキャラクターに比べ、体格では見劣りするものの、魔法のような光線を出し、遠距離からでも攻撃ができる。外見からは想像できないほどのパワーを持っているぞ。

ROUGE〔ルージュ〕

画面はスタースペシャル。彼女の持っている袋の中から、無数のクマの人形が飛び出す。

出身	北の国
職業	サンタクロース
年齢	10歳
身長	131cm
体重	22kg

わずか10歳という年齢だが、れっきとしたサンタクロースであるルージュ。子供が大好きで、北の国の象徴的存在である。外見からはかなり弱々しい印象を受けるが、頭突きや背中の袋による一発は非常に強力。ココと同じく、見た目で判断してはいけないスターの1人だ。

CUPE〔キューブ〕

キューブのスタースペシャル。頭突きを繰り出して、相手に大ダメージを与える。

出身	南の島
職業	戦士
年齢	不明
身長	232cm
体重	169kg

幼い頃から天才的な戦士として活躍、現在では。南の島の部族中ナンバー1を誇っている。見た目通りの怪力の持ち主で、パワーで相手を押していくタイプ。技モーションにもそれが顕著に表れており、頭突きやドロップキックなど、大味な技を使いこなすぞ。

FOOLY〔フーリー〕

彼のスタースペシャルは小さい火の玉を何十発も当てた後、最後に特大のものをお見舞い!!

出身	黒の街
職業	ギャングの幹部
年齢	不明
身長	201cm
体重	78kg

黒の街出身で、ギャングの幹部を生業とするフーリー。黒の街ではカリスマ的な存在でもある。

フーリーは遠距離まで火の玉を飛ばすことができ、どんな距離でも戦える万能なキャラクターである。勝ちポーズでは、彼のクールでギャング的な一面を見ることもできるぞ。

初心者も安心！　基本的なゲームシステムを紹介

初心者にもとっつきやすく、また奥の深さも追求された本作のゲームシステム。開発スタッフによると、世にある数多くの格闘ゲームを研究し、今までにないものを目指した結果、生まれたシステムらしい。まずは、その基本的なところを紹介するぞ。

こうして簡単に相手の背後を取ることも可能。

❶ 基本は新感覚の空中戦

本作ではキャラクターが常に浮遊した状態でプレイする。つまり、左右の幅の他に高さの概念が加わり、相手の上下から自由に攻撃できる"空中戦"が繰り広げられる。また、技によって相手を上や下に叩きつけるものもあり、それを追いかけてさらに攻撃……という攻防も展開されるのだ。ちなみに、ステージには基本ラインのようなものが存在し、上下に移動しても、何もしないと元の高さに戻る。

基本的に浮遊しているので、このように交差することもできる。だが、必ず同じ高さに戻るという法則が存在する。

相手を下方向に叩き付け、それを追いかけて追撃!!　こういった攻撃の仕方ができるのも、本作ならではの醍醐味。空中戦だからこそ実現できるのだ。

❷ スターゲージを溜めて必殺技を繰り出せ！

スターゲージとは、画面の下にあるメーターのこと。これは、攻撃中の条件によって溜まり、必殺技を出したり、一時的にパワーアップすることが可能。

スターゲージ

スーパーモード

２つのボタンを同時押しすることで発動する。スーパーモードが発動すると、技の硬直時間がなくなり、また技を食らったときの硬直時間もなくなる。この状態はゲージのある限り続き、その間は途切れなく攻撃することも可能だ。ボタン連打でラッシュをかけろ！

スーパーモード発動。技の硬直時間がなくなるので、相手が何もしなければ延々と……。

スタースペシャル

各キャラクターが２つずつ持っている、いわゆる必殺技。こちらも特定の２つのボタンを同時に押すことで発動する。ほとんどのものが強力な連続技で、威力はもちろん、迫力の演出による爽快感はかなりのものだ。ゲージを溜めてどんどん決めていこう！

スタースペシャルを発動すると、キャラのアップとともに連続技を叩きこむ。

アストラスーパースターズ 開発スタッフインタビュー

新要素だらけで制作されている本作。その開発の意図はどんなところに？　そこで、その作品への思いを語ってもらうべく、大阪にある開発元"サンタクロース"へ直撃インタビューを敢行してみた!!

――現在の完成度を教えてください。

岡坂　そうですね、７割程度は完成しています。ゲーム本編の部分は大体まとまってきまして、キャラパターンや音声に関していえばほぼ終了ですね。あとはバランスなどの調整が残っています。現在は、トレーニングモードやチュートリアルモードなどのおまけ部分の作成もしてます。

――トレーニング、チュートリアルの構成は具体的にどうなるのですか？

岡坂　トレーニングモードに関しては、一種の「練習モード」ですね。技を出したり、連続技を研究したりという遊び方ができます。チュートリアルは、いわゆる「ゲームの説明」で「スタースペシャルとは～」など、システムについての説明を章立てて、やりたいと思っています。「アストラ」のシステムって、今までになかったものが多いんですよ。だから、詳しく説明する必要があるかなと。

――次に「アストラ」を作るに当たってのコンセプトをお願いします。

岡坂　実をいいますと、サンタクロースはオリジナルの格闘ゲームを１から作ったことがないんです。で、そういう人間が今までにあったものを作っても仕方ないだろうと。じゃあ、もっと違う部分、違う切り口で勝負しようと思いまして、まずは今までの格闘ゲームのお約束を廃止することから始めて、逆に「今までなかったモノ」を入れていくことから始めました。キャラを空中に浮かせたり、コマンド入力をなくして誰でも気軽に遊べるようにしたり……。あと、ボタンを押しているのに反応がないというのがイヤなので、どんな時でもボタンを押せば、画面上になんらかのアクションが出ます。

めいそん　例えば、攻撃を受けている最中にボタンを連打すれば、プレイヤーはやられリバーサルを出そうとしているわけですよね。そのつど、画面に吹き出しを表示して、プレイヤーの操作をなんらかの形で画面上に反映させてます。

――ちなみに、この作品を作るに当たって参考したものはありますか？

岡坂　格闘ゲーム全般は見ています。それこそヒットストップだとか、フレーム単位の深いところまで見ているつもりです。

――なるほど。それでは、「ここがお

サンタクロース　代表
岡坂 道夫氏

若くして同社をまとめる。本作ではプロデューサーを担当。写真のようにノリもかなりいい。

今までになかったモノで勝負してる

③ まさに気分爽快！のコンボシステム

もっとも大きな特徴として挙げられるのが、ボタンを連打するだけで可能な「イージーコンボ」。ボタンを連打するだけで連続技を決めることができ、また防御された場合も相手の防御を崩すことが可能なのだ。もちろん連続技はこれだけではなく、弱→中→強が自由に繋がったり、すべての技からスタースペシャルを繋ぐことができるなど、非常に自由度の高い連続技のシステムになっているぞ。

お手軽で派手なイージーコンボ!!

例えば、途中までイージーコンボで技を繋いで……。

途中から他の技を繋ぐこともできる。慣れてきたらオリジナルの連続技を探し、それを決めて爽快感に浸ってみるのもいい。

ボタン連打で成立するイージーコンボ。簡単かつ強力、しかもハデである。ガードされてもそのガード状態を崩すことが可能だぞ。

④ 攻撃を受けてもあきらめるな！

相手の攻撃を食らった場合、従来の格闘アクションではただ様子を眺めるしかなかった。しかし本作には、攻撃を受けた状態から回復のできる“やられリバーサル”や、攻撃に転じられる“壁受け身”“壁蹴り攻撃”という要素が存在する。やられリバーサルは、ゲージのある状態でボタンを連打するだけで使用することができ、相手が連続技を決めていても、こちらは動くことが可能になる。これで上級者に一方的に負けてしまうと、ということがないのだ。

壁蹴り攻撃

相手の打撃を受けて壁まで吹き飛んでしまった場合、あるコマンドを入力することで「壁蹴り攻撃」を出すことが可能だ。ちなみに、「受け身」だけの場合は技を出さない。

やられリバーサル攻撃

相手の攻撃を受けてる最中、ゲージが1つでもあれば、ボタン連打でやられリバーサルを発動させることができる。この後、技を食らっていたのにもかかわらず、こちらも動けるようになるぞ。

もしろい！」という点をどうぞ。

岡坂　そうですね、特徴はたくさんあるんですけど、やはり空中戦ならではのバトルを楽しんでほしい。相手の上や下に回り込むことができるので、ポジション取りというか、どの場所でどの技を出すか考えながら戦うとおもしろいですよ。例えば、頭、体、足と、体の部分によって防御力が違うんです。で、相手の下に潜るとポジション的には強いけど、ダメージを与えても小さくなるとか。逆に、相手の上から攻めればポジション的には弱いけど、技のダメージが大きくなるとかですかね。

──ポジション的に強いというのは？

岡坂　自分と相手の位置によって、出せる技に強いものを用意してあるという意味です。まあ、バランス的に強すぎることのないよう、対応策なんかも入れてあります。

めいそん　あとは爽快感ですね。連続技による爽快感も重視しているので、どんどん繋げてスッキリしてくれればいいかなと思います。

岡坂　あとはやっぱりスーパーモードのボコスカ感を味わってほしい。他のゲームではあんまりボコスカできないんで、何かできないかなと思って作ったんです。実は、スーパーモードを発動すると攻撃を受けてもダメージパターンにならないんですよ。で、お互いにスーパーモードを発動してボコスカ殴り合って楽しんでもらいたいですね。

──では最後に、読者へのメッセージをお願いします。

めいそん　格闘ゲームとしては一風変わった世界観やデザイン、色使いをしていますので、そういう部分を楽しんでほしいです。あと、イラストを描いてくれれば最高です（笑）。

岡坂　格闘ゲームということで敬遠される方もいらっしゃると思いますが、そういう方や初心者にも楽しんでもらえるよう作りました。また、玄人さんも楽しめるようなシステムを用意していますので、期待していてください。

んです（岡坂）

難しいことは考えずに遊んでもらって、そして楽しんでもらえれば最高です（めいそん）

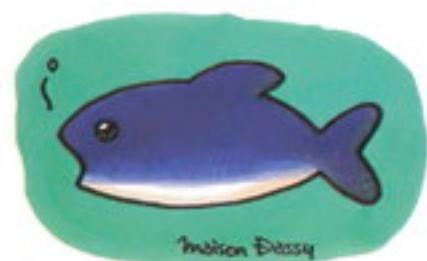
サンタクロース　デザイナー　めいそん だっしー氏

本名とお顔は控えたいとのご希望でイラストにて代用。本作ではキャラクターデザインを担当。

サンタクロースってどんな会社？

JR新大阪駅から地下鉄に乗って数分の、非常に交通の便がいいところに居を構える。サン電子株式会社サンソフト事業部の開発チームとして、6年間ソフト制作を行った後、1994年12月に独立し、現在に至っている。この会社名は「多くの人たちに夢と希望を与えられるように」という思いからつけられた。過去の代表作として、サターン版「ギャラクシーファイト」などがある。

X-MEN VS. STREET FIGHTER

VSシリーズ第1弾の魅力を徹底検証

現在アーケードでプレイク中のMSH VS. STREET FIGHTERはみんなプレイしているかな？　今回の特報では、シリーズ化の成功を納めた一作目のX-MEN VS. STREET FIGHTER（以下X-MEN VS.）の魅力に迫ってみる。数ある格闘ゲームの中でも群を抜いて派手なこのシリーズの人気の秘密は、X-MENとストリートファイターというビッグタイトルの合体だけではないぞ!

COMING SOON SOFT

完成度 70%

●カプコン
●11月下旬発売予定
●7,800円●対戦格闘
●4MRAMカートリッジ対応

メーカーから一言
「VS.～」シリーズ第一弾、「X MEN VS.～」11月下旬に登場！ゲーセンでは「MSH VS.～」やって、腕に磨きをかけておいてくださいね。「ハロカプ」のインタビューも要チェック!! とにかくすごいんです、これが。(CAPCOM 芥川)

派手な演出と爽快な戦闘がイイ感じ!

このゲームの特徴を一言で表すなら「派手」という言葉がもっとも適しているだろう。必殺技で例えれば、リュウの真空波動拳。スーパーストリートファイターIIXのそれは5つの波動拳が重なっているだけで見た目は普通の波動拳と大差はなかった。それがX-MEN VS.ともなると、リュウ本体と同じくらいの幅をもつレーザーのようなものが画面の約1/3を埋め尽くす。派手なのは視覚的なものだけではなく、ゲーム性にもその性質が表れている。それまでカプコンの格闘ゲームにはなかった要素が、このシリーズには惜しみなく、いや、とめどなく注ぎ込まれているのだ。例えば、ダッシュ移動やスーパージャンプもそのひとつ。緻密な間合いの取り合いが格闘ゲームの真髄とされている中、あえてその常識を打ち破り、まさに画面せましと、縦横無尽にキャラクターたちが暴れ回る。これによって自由度を増したこのゲームでは、ストリートファイターでは足元にあった視点をキャラ全体のひとかたまりへと変化させた。1秒後にはどこにいるのか予測できないキャラクターたち。それを射止めるために、必殺技のアクションが大きくなったり攻撃範囲が広がるのも当然の成り行きと言える。さらにチェーンコンボやエリアルレイブも派手な闘い方に加担している。相手の足払いを寸前で避け、そのスキにこちらの足を伸ばす…これがストIIシリーズの闘い方だが、X-MEN VS.では、スキを見つけたらダッシュ攻撃を決め、チェーンコンボから浮かせ技へつなぎ、エリアルレイブを決めたあとにハイパーコンボで締めくくる。これでようやく大ダメージが与えられるわけで、逆にこうしなければ勝利への道は遠いのだ。一連の入力は忙しいものの操作的は比較的簡単で、一度その爽快感を覚えてしまうと病みつきになるだろう!!

ZEROシリーズの豪鬼のスーパーコンボが、X-MEN VS になるとこうなってしまう。何個出ているのか数えることすら不可能に近い

次はケンの神龍拳。X-MEN VS.になると、対空レーザーのようになってしまいました。派手な顔だちのケンにはお似合いな変貌ぶり!?

春麗の気功掌はもはや全身を覆ってしまうバリアのようだ。中にいる彼女は安全だ…って一体どんな技なんだコレは。

タッグプレイは欠かせない要素!

なんだかんだ言っても、X-MEN VS.を語るうえで欠かせないのが、人気タイトルの合体である。格闘アクションの爆発的人気を生み、現在に至るまでそれを維持してきたストリートファイターシリーズと、アメリカのヒーローたちをもとに作られたX-MENは、これまでそれぞれが単体のタイトルとして活躍してきたゲームなのだ。それらの突然の共演には、格闘ゲームプレイヤーたちも衝撃を受けたはず。それと同時に、「どっちが強い」とか「誰と誰を組ませる」といった今までにない新しい感覚が、このジャンルに食傷気味だったプレイヤーをも覚醒させた。さらにこれは、ただ闘うだけではなく、タッグプレイという演出を生かした新システムが数々導入され、格闘というジャンルの中でも新境地を築いていった画期的な作品となった。人気の秘密は多々あれど、やはりこのタッグプレイの影響は特執に値するものなのだ。余談だが、続編にあたるMSH VS. STREET FIGHTERでは、木梨憲太郎画伯制作の憲麿呂なる新キャラクターも登場している。 話題性にも事欠かないこのシリーズの未来はもはや誰にも想像しえぬものだが、それが期待感につながるのは、数々の名作を生んできたカプコンの力なのであろう。

リーダー同士の協力、ヴァリアブルコンビネーション。双方とも図太い飛び道具を放つ

ガンビットとダルシムの共演。協力技を使うときは、相手の使うハイパーコンボを考えて有効な状況で繰り出そう。

ヴァリアブルカウンター。ゲージをひとつ消費する技なので、使い所を見極める必要があるぞ。無駄使いは禁物なのだ。

ヴァリアブルアタック。パートナーと交代する行為で、登場する味方は交代がてらに攻撃を仕掛けてくれる。

エリアルレイブを仕掛けるための下準備である浮かせ技。このあと怒濤の連続攻撃が始まる。

アドバンシングガード。ガード状態から相手を遠くへ吹き飛ばす行為。相手に与えるダメージはないぞ。

この新キャラは連続技の鬼として恐れられていたが、サターン版ではどうなっているのだろうか?

ガンビットのハイパーコンボは単体でも凄じい破壊力を見せてくれる。

連続技といったらこの人。今回も大暴れ!?

我想う

担当ライター まさ

主にCAPCOMなどの2D格ゲーの記事を担当。多忙のため、もとから薄いゲームの腕前がさらに低迷中。誰か助けてくり〜。

X-MEN VS.とは

カプコンは数多くの格闘ゲームを手掛けているけど、どれも独創的で同じものはないですよね。例えばなんでも良いのですが、カレーライスだとしたら甘口から辛口まで数段階に分かれていたりするのと同じで、格闘ゲームの中にもプレイヤーの口に合うものが違ってくる程度の差があると思うんです。プレイヤーは自分の口に合うカレーライスを食べればいい。このゲームもそう。記事やレビューといった「メニュー」でそれが美味しそうかどうかじっくり見定めてほしい。お店の試食コーナーなんかでちょっとつまんでみればなおよし。X-MEN VS.は、カプコンの格闘ゲームの中でもっとも手軽に楽しめ、もっとも爽快感が味わえるゲームだと思う。しかし、対戦相手がド派手な連続技で爽快感を味わっているとき、当然うちのめされているこちらはこのうえない不快感を味わうことにもなりますが…。

X-MEN VS.とは…
「超激辛カレーライスと冷水のセットである」

ストリートファイターZERO2'
新キャラクター乱入！

その正体は9月19日に判明する

　ストリートファイターコレクションのオリジナル作品として名を挙げたZERO2'は、やはりえせALPHAではなかった！　今回は残念ながらその正体を明かすことはできないが、シルエットで公開するぞ。その細身のボディラインからすると女性キャラクターだろうか？　彼(彼女)の乱入でZERO2'のパワーバランスが変化することは明らか。その正体はもとより、どんな技を使うのか、実力のほどはどうかなど、気になることは山ほどあるだろうが、サタマガでは9月19日以降に徹底攻略するので楽しみにしてほしい!!

このシルエットはどこかで見たような感じがするよね。ストリートファイターシリーズからの乱入か、それともオリジナルキャラなのか、今はまだナイショだが少なくとも写真に出ている丸い方の人ではないことだけは確かだろう。とにかくZEROシリーズでこのキャラが使えるのはコレクションだけの特典なのだ。

担当ライターより

　突然の隠しキャラ判明に正直驚きました。ただでさえ移植度の高さに感動していたのに、こんなオマケまで付いているなんて。今後もこういったオマケに期待したいところです。

COMING SOON SOFT

完成度 **100%**

●カプコン ●9月18日発売
●5,800円
●対戦格闘 ●2枚組

メーカーから一言
ついに明かされる、「ストリートファイターZERO2'」最大の謎……？　9月19日発売号で大公開！　の予定なので、お楽しみに!!　この記事を見て、しっかり予習しておいて下さいね！キミの予想は当たるかな？

STREET FIGHTER COLLECTION
ストリートファイターコレクション

発売日が間近に迫った今回は、スーパーストリートファイターII(とスパII X)とZERO2'のシステムを検証していく。すでにお馴染みのシステムではあるが、忘れてしまった人はこれを機に復習しておこう。また、3Dばっかりでこのシリーズは初めてという人には、特に熟読をオススメする。2D格闘最強と謳われる練り込まれた駆け引きを楽しむためには欠かせない必要不可欠な知識を、9月18日の発売日までに蓄えておこう。

スパII仕様ってなに!?
　スパII Xには、スーパーコンボゲージが存在しないスパII仕様のキャラがいる。しかし、スパIIとも若干判定面で違いがあるため、厳密に言うと似て非なるキャラとも言える。結局これはスパIIとXのキャラが闘えるというオマケ的要素のひとつだ。

スパII Xの方が有利だが、中にはスパII仕様の方が有利なキャラも…。

基本システム

3タイトルの基本システムを紹介する

コレクションには3本のタイトルが同梱されているが、基本システムはほぼ同じである。個性豊かな格闘家たちが一対一で闘い、生き残った方が勝者となるルールから、6つの攻撃ボタンから繰り出される通常技、方向ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで出せる必殺技などの入力形態や使用方法も同じ概念を持っている。ただ、タイトルによっては使える技が異なり、特にZERO2'に関しては、初心者には少し複雑な仕様があるのでこの記事で把握しておこう。

タイトル別の主な仕様

スーパーストリートファイターII
総勢16名のキャラクターが存在。シンプルなシステム構成で、通常技と必殺技の使い方が勝敗のポイントとなる。駆け引きが熱い。

スーパーストリートファイターIIX
17名(※1)のキャラクターが存在。スーパーコンボという大技が追加されることで一発逆転の要素が加わり、戦略性が向上している。

ストリートファイターZERO2'
18名(※2)のキャラクターが存在。スーパーコンボゲージを使った様々な特殊技を筆頭に空中ガードや転倒回避などの特殊動作が可能だ。

※1スパII仕様のキャラを含めると33名になる
※2エクストラキャラなどを含めると26名になる

通常技

6ボタンによる攻撃形態はどのタイトルも同じ。パンチとキックにそれぞれ弱中強の威力で12種類の攻撃手段があり、さらに、立ち、しゃがみ、ジャンプの3つアクションで攻撃が異なるので単純に36種類の技がある。それに加えて、特殊技などを持っているキャラも存在するのだ。技数は多いが、用途はある程度決まっている。

各攻撃の特質

弱	攻撃までの動作は速いが相手に与えるダメージは小さい。
中	攻撃までの動作と相手に与える動作は弱と強の間。
強	攻撃までの動作は遅いが相手に与えるダメージは大きい。

ポイントとなる状況と通常技の使い方

牽制 出が速くリーチも長い技を使う。判定が強ければなおよい。主に下段中Kが役立つ。

中距離の牽制は、相手が動いたら当たるような間合いから技を出す。

対空 上方向を攻撃する技が好ましい。下段強P、上段中Pが主だが、キャラによって異なる。

上方向を攻撃するだけではなく、判定の強さも知っておく必要がある。

固め 出戻りの速い弱攻撃を使う。攻撃が届かなくなったら最後に中や強の技を出すのが一般的。

連続ガードで相手の動きを封じる。このあとの駆け引きが面白い。

連続技 キャンセル(後述)可能な通常技ならなんでもいいが、使い勝手と破壊力を優先したい。

連続技が成立すると画面上に?HITと連続ヒットした数が表示される。

必殺技

必殺技とは通常技と違った特殊な効果と大きい破壊力を得られる大技だ。しかし、複雑な入力が必要とするうえに、動作が派手なために空振りしたときのスキはこのうえなく大きいため、通常技のように無作為にばらまくことはできないのだ。同シリーズということで3作とも必殺技の概念は同じだが、スパII以外の2作にはスーパーコンボという超必殺技が存在する。

主な必殺技の形態と代表的な使い方

飛び道具
間接的に攻撃できるので遠距離からの牽制に有効。連続技にも組み込める。
弱点：先読みされて跳び込まれるとピンチに陥る。

対空攻撃
相手のジャンプ攻撃に対する迎撃手段を専門とする攻撃。性能差は様々ある。
弱点：相手の目前で空振りすると反撃は必至だろう。

突進攻撃
相手に向かって突進する攻撃。ガードされても反撃を受けない技が重宝する。
弱点：その必殺技によって異なる弱点をもっている。

投げ技
通常の投げ技より破壊力のある攻撃。性質上、相手に接近する必要がある。
弱点：相手に接近することと入力が困難なことが弱点。

防御手段

相手の攻撃を防ぐ手段がガードだ。これは方向ボタンを相手とは逆の方向に押すだけでいい。相手の攻撃が当たる前にガード入力していれば、直撃を防ぐことができるため、ダメージは受けない。しかし、必殺技に関してはガードしても体力が若干減るので気をつけよう。また、ガードには上段と下段の2種類があり、相手の攻撃に合わせて使い分ける必要がある。

上段ガード
ジャンプ攻撃と中段攻撃の全てと、地上から出される一部の通常技を防ぐことができるが、しゃがみキックなどの下段攻撃は防げない。

下段ガード
中段攻撃を除いた全ての地上技を防ぐことができるが、中段攻撃とジャンプ攻撃、投げ技(必殺技を含む)は防ぐことができない(例外あり)。

空中ガード
ZERO2'だけは空中でもガードできる。上下段の区別はないが、地上の通常技やスーパーコンボをガードすることはできない(例外あり)。

弱点：打撃技のほとんどはガードで防ぐことができるが、投げ技だけは防ぐことはできない。ガードの固い相手には投げ技を狙っていこう。

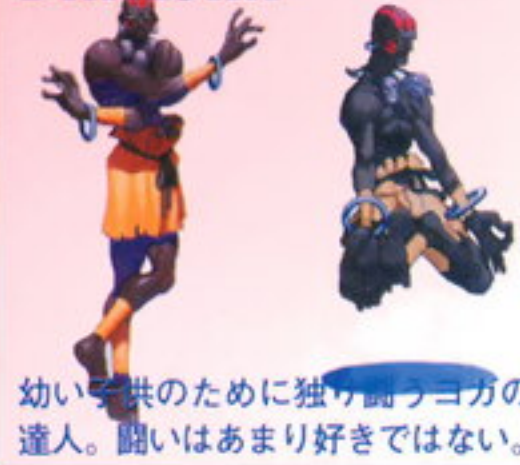
登場人物

ストリートファイターコレクションに登場する格闘家の人数は総勢27名。3つのタイトルを通して重複するキャラクターもいるが、登場するタイトルによって扱える技が違う場合が多い、例え同じ技でも判定やダメージが異なることが多い。ここでは登場人物の全てを紹介していく。イラストは、左側がスパII(X)で右側がZERO2'のもので、ついているタイトルに、そのキャラが登場するという意味だ。

永遠の主人公 RYU（スパII／スパIIX／ZERO2'）
波動拳と昇龍拳を武器に、真の格闘家を目指す旅を続けている。

好敵手を越えろ KEN（スパII／スパIIX／ZERO2'）
リュウをライバルと認め、彼とはお互いを目標として修業に励む。

戦友の仇を討て GUILE（スパII／スパIIX／ZERO2'）
戦友ナッシュの仇を討つべく、妻や娘に別れを告げずに旅に出た。

父を捜せ CHUN-LI（スパII／スパIIX／ZERO2'）
自ら刑事となり、行方不明になっている麻薬捜査官の父を捜す。

孤独なファイター DHALSIM（スパII／スパIIX／ZERO2'）
幼い子供のために独り闘うヨガの達人。闘いはあまり好きではない。

大自然の落とし子 BLANKA（スパII／スパIIX）
幼い頃飛行機が墜落し、ジャングルで自然を相手に育った野生児。

力の源は根性 E・HONDA（スパII／スパIIX）
相撲の素晴らしさを全世界に認めてもらうために旅へ出る。

怪力レスラー ZANGIEF（スパII／スパIIX／ZERO2'）
ペレストロイカを巻き起こすべくやって来た、鋼の体を持つ男。

猛牛ボクサー M.BISON（スパII／スパIIX）
ケンカ仕込みのボクシングで、アメリカンドリームの実現を狙う。

中段攻撃について

地上から出された攻撃のほとんどは、下段ガードで防ぐことができるが、中には下段ガードを無効にする(上段でのみガード可)攻撃がある。動作が遅いなどのリスクはあるものの使用頻度は高いので活用したい。逆に相手の中段攻撃には注意が必要となるぞ。

さくらの→+中Kも中段。ブルマに見とれているとダメージを受けるぞ。

スーパーコンボ

スパⅡXとZERO2'には、スーパーコンボという必殺技のうえをいく破壊力を秘めた一撃必殺技が存在する。これは、必殺技よりも複雑なコマンド入力を必要とするが、必殺技のようにいつでも出せるわけではなく、画面下に表示されているスーパーコンボゲージを溜めなければならないのだ。このゲージは通常技や必殺技を出すことで少しずつ蓄積される。スーパーコンボはスパⅡXだと各キャラ一つ、ZERO2'では各キャラ複数体得している他、スーパーコンボゲージを必要とする特殊な攻撃を仕掛けることもできるのだ。

発動直後の無敵状態を活用することがポイント。連続技にも組み込めるぞ。

ZERO2'ではさらに

ZERO2'ではスーパーコンボゲージをレベル3まで蓄積でき、任意のレベルでスーパーコンボを出すことができる。破壊力抜群のレベル3を1回使うか、レベル1を3回使うか、といった使い分けも可能。

複数存在するスーパーコンボの性質を考え、状況に合わせて使い分けるといいだろう。

レベルが高いほど無敵時間や破壊力が増す。ZERO2'はゲージの使い方が重要となる。

オリジナルコンボ

ZERO2'にはオリジナルコンボという、スーパーコンボが進化した技がある。比較してみると、スーパーコンボは複雑なコマンド入力をすることで自動的に連続技が発動するが、オリジナルコンボの方は発動するまでは簡単だが、発動後の攻撃はプレイヤーがひとつひとつ入力しなければならない。入力するコマンドの量としては圧倒的にオリジナルコンボの方が多く、タイミングもシビアになるが、自分なりの連続技を作れるという楽しみもあるのだ。また、発動中に決める技の組み合わせによっては、同じレベル1でもスーパーコンボより多くのダメージを与えることもできるぞ。細かい特徴が様々あるので右の表を参考にしてほしい。

右で挙げた特徴を総合すると、オリジナルコンボは接近戦で使うのが好ましいことがわかる。跳び込み攻撃やスキの少ない必殺技をガードさせたあとに発動するか、相手の起き上がりに狙うのがいいだろう。相手の飛び道具を抜けつつ攻めるなどのテクニックも有効だ。

◆オリジナルコンボの特徴◆

発動直後は無敵
発動するレベルによってその時間も延長されるため、レベル1程度ではその効果には期待できない。

発動後、相手の体勢を崩す
密着に近い状況で発動すると相手の体勢を崩して攻撃が決めやすくなる。やられ側は抵抗可能。

発動後、全ての技がキャンセル可能に
行動速度が速くなる上に必殺技もキャンセル可能となり、さらに宙に浮いた相手にも攻撃が当たる。

発動後の行動は前進orしゃがむ
発動後は自動で前進するが、しゃがむことで停止もできる。また、相手の背後へ回っても前進する。

発動後はガード不可
発動後は相手の攻撃を防ぐことはできない。必殺技の無敵などは変化しないので活用したい。

レベル1以上から発動可能で、持続時間はスーパーコンボゲージの量に比例する。基本的な使い方としては、しゃがみ強Kなどで相手を中に浮かせてから必殺技を連発する。これだけで大ダメージだ。

ZEROカウンター

これもZERO2'だけの特殊技で、相手の攻撃をガードしている状態でのみ発動(入力)可能な反撃技だ。発動にはスーパーコンボゲージを1.5レベル分必要とするが、ダメージ的にはそれほど大きくはない。追いつめられたときや、とどめの1発として使うのが好ましいだろう。コマンドは、相手の攻撃をガードした瞬間に←↓+PかK。キャラによって差はあるがパンチは対空、キックは対地に使い分けよう。

ダメージは少ないがヒットする確率はほかの攻撃よりも高い。

ダウン回避

ZERO2'ではしゃがみ強キックや必殺技などの転倒する攻撃を受けたときに←↓+Pと入力することで、転倒を回避してすぐに起き上がることができる。
ボタンによって、弱ならその場、中は少し前転し、強なら大きく前転してから起き上がるので、状況に応じて使い分けよう。また、転倒する攻撃でも回避できない技もあれば、空中ガードしたあとにも前転できる場合がある。

転倒する直前にコマンドを入力しよう。起きたらすぐに反撃だ。

スペインNINJA BALROG (スパⅡ / スパⅡX)
彼にとっての闘いとは、「美の追及」の単なる一部に過ぎない。

不屈の虎 SAGAT (スパⅡ / スパⅡX / ZERO2')
昇龍拳に破れた格闘王だが、不屈の精神は再び彼を奮い立たせた。

シャドルー総帥 VEGA (スパⅡ / スパⅡX / ZERO2')
悪のオーラを操る格闘王。全世界を制服するべく闇の計画を進める。

若き暗殺者 CAMMY (スパⅡ / スパⅡX)
英国情報部の特殊工作部隊員。失った過去に秘めたる真実とは。

聖地を取り戻せ T.HAWK (スパⅡ / スパⅡX)
シャドルーによって故郷の地を追われた事を知り、彼は闘いを挑む。

陽気なミュージシャン DEE JAY (スパⅡ / スパⅡX)
闘いの中で独特の快感を得た彼は、新しい音楽を求めて世界へ旅発つ。

闘う映画俳優 FEI-LONG (スパⅡ / スパⅡX)
念願の映画出演を果たした彼は、演技力の向上のため選手権に出る。

ZERO2'のキャラについて①
ZERO2'のキャラにはエクストラプレイヤーというものが存在する。これはストリートファイターⅡの性能を持つキャラクターの総称で、対象となるキャラクターは、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガの7名だ。彼らにはスーパーコンボゲージが存在しないため、ZERO2'特有の技(オリジナルコンボなど)を使うことができない。また、春麗のコスチュームや殺意に目覚めたリュウの使用は、スタートボタンで簡単に切り替えできる。

拳を極めし者 GOUKI (スパⅡX / ZERO2')
真の強さに取り憑かれた男。立ち止まることこそ彼には敗北なのだ。

武神流の継承者 GUY (ZERO2')
メトロシティでの闘いで武神流の力量不足を感じ、世界へと旅発つ。

スパⅡXにあった例のアレは?
アーケード版のスパⅡXでは、春麗とE・本田のスーパーコンボ限り、コマンドの最後の→を押し続けることで、その間はいつでもスーパーコンボを発動できるという状態を作ることができたが、完全移植のサターン版でもこのテクニックは可能だ。

歩きながらスーパーコンボが出せる。本田の大銀杏投げでも同じことが可。

投げ技

相手に接近して←か→＋中か強パンチ(またはキック)で投げ技を仕掛けることができる。これは3タイトルとも同じで、相手のガードを無効化する攻撃だ。中には空中投げをできるキャラもいる。また、スパⅡXとZERO2'では、投げ技に対して受け身で抵抗することもできる。操作は、相手の投げ技が成立したと同時に、同じ投げ技のコマンドを入力すればいいだけ。成功すると投げ飛ばされずに体勢を整えて着地し、受けるダメージを軽減することができる。着地後はすぐ行動可能になるため、反撃に転ずることも可能だ。

受け身

投げ技の他につかみ技もある。方向ボタンと攻撃ボタンの連打でダメージが増えるが、やられ側も同じ動作で抵抗できる。

相手の投げ技に対しては確実に受け身をとれるようにしたい。ちなみに同じ投げ技でも、必殺技になると受け身はできないぞ。

キャンセル

通常技の戻り動作を省いて必殺技を出す動作をキャンセルといい、こうすることによって通常技と必殺技を連続でヒットさせることが可能になる。しかし、キャンセルすれば全てが連続技になるというわけではない。相手との間合いが遠ければ必殺技が届かないし、必殺技の攻撃判定の発生が遅ければ相手にガードされてしまう。また、通常技にはキャンセル自体できない技もあるので注意が必要だ。　入力方法は、キャンセルできる通常技を出したらすぐに必殺技のコマンドを入力する。通常技が相手にヒットしたときには必殺技を入力を終えているくらいでちょうどいい。例えば、中パンチキャンセル波動拳だったら、中P↓→Pという一連のコマンドと考えておくといいだろう。通常技は相手に届いてさえいれば、ヒットの有無は問わずにキャンセルできるので、すばやく入力することだけに集中すると成功しやすい。また、スーパーコンボなども通常技をキャンセルして出すことができるが、長いコマンドを短時間に入力する必要があるので分割して入力するといいだろう。

近距離の通常技にキャンセルできる技が多い。キャンセルに成功すると通常技の戻る動作が省かれて必殺技の動作へと移行する。

スーパーコンボのキャンセルも可能。ZERO2'の方は入力が簡単なので、↓弱K→↓弱P↘→Pなどと分割入力しても十分間に合う。

挑発

ZERO2'のキャラのみR+Lで相手を挑発することができる。これは文字通り相手を挑発するだけの行為なのだが、中には攻撃判定がついている挑発もある。ダメージは少ないが、これでKOすることも可能だ。

連続技を極めろ！

9月19日売号から攻略開始！

格闘家の神を目指す ADON ZERO2'

ムエタイの強さを汚したサガットに失望し、自ら格闘王を目指す。

極悪非道の男 BIRDIE ZERO2'

格闘界から追放された彼は、麻薬組織の暗躍の便乗して暴れ始める。

マッドギア再建へ SODOM ZERO2'

解体されたマッドギア再生のため、強力な同士を求めて闘いに挑む。

正義を貫け NASH ZERO2'

軍の上層部が麻薬組織とからんでいるという情報の疑惑に迫る。

魔を封じろ ROSE ZERO2'

邪悪なる力を感じた彼女は、力の持ち主を封じるべく調査に出る。

父の仇を討て DAN ZERO2'

父を死に追いやったサガットを恨み、復讐のため格闘の道を進む男。

闘う女コドモ SAKURA ZERO2'

いつか見た格闘家のストリートファイトに魅せられた熱血女子高生。

狂軍人現わる ROLENTO ZERO2'

己の理想国家を築かんと執念を燃やして闘う軍人。

闇の暗殺者 GEN ZERO2'

冷徹無情の暗殺者。生と死の刹那の刻に何を見る…。

ZERO2'のキャラについて②

登場キャラクターの復習。ストリートファイターⅡシリーズから引き続き登場したのが、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガ、ゴウキ。そして、ストリートファイターから、元(ゲン)、アドン、バーディ。ファイナルファイトから、ガイ、ロレント、ソドムが登場。オリジナルとして、ナッシュ、さくら、ローズ、ダンが生まれた。ZEROシリーズは、それぞれのタイトルで活躍した名キャラ達の集まった夢の格闘ゲームなのである。

スパⅡにはボーナスステージがある

ストⅡシリーズのボーナスステージといえば、そう、車や樽、ドラム缶などを破壊するという有名なアレ。そのボーナスステージが、サターン版のスパⅡに用意されているのだ。出現条件はストリートファイターⅡ同じで、CPU戦をクリアしていくだけでいい。

5ボーナスステージでの対戦ももちろんアリ。協力するかそれとも…。

LAST GLADIATORS™ Ver.9.7

Digital Pinball

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●KAZe●デジタルピンボール
●9月11日発売
●5,800円(バージョンアップ3,800円)
●1P2P交互プレイ可●全年齢推奨

メーカーから一言

ゲームにおけるバージョンアップは始動した。その根幹を成すのがスタンダードへの憧憬であり、スタンダードこそが熟成の過程で、常に指標となっている思想とも言えるものだ。
(株式会社KAZe 代表取締役・プロデューサー 河副純一郎)

いよいよ発売の迫ったVer.9.7。今回は前作からのおもな改良点と収録されている4種類の台を紹介。バージョンアップの効果はいかに？

デジピン、ここに極まる！

これだけ変わった！ Ver.9.7の改良点

1 アルゴリズムを一新

何気ないボールの動きも、膨大な軌道計算から導き出される。

ピンボールの心臓部(エンジン)であるアルゴリズムも一新。より実機に近いボールの動きを実現している。プレイ感覚はまさに本物。

3 ステータスが表示される

ゲーム中にスタートボタンを押すとポーズがかかるが、その時にランプレーンを通した回数やエクストラボールの残り数、ボーナスなどの情報が表示されるようになった。これでステータスを確認できる。かなり便利な機能だ。

2 より見やすく！

初代「ラスグラ」ではインフォメーションアロー（リアルタイムで表示されるターゲット情報など）を非表示にすることはできなかったが、Ver.9.7ではオプションで"OFF"も選択可能。エキスパートにとってはうれしい配慮といえる。

4 体験版も

ゲームを始める際に、AボタンとZボタンを押しながらスタートボタンを押すことで、デジタルピンボール第2作「ネクロノミコン」を短時間ではあるがプレイすることができる。「ラスグラ」とは趣向の異なるギミックを楽しもう。

スペシャルコンペティション開催!!

「ネクロノミコン」でも好評だったスコアコンペティションが今回も行われるが、それとは別に発売日当日から10月末日まで、ネット上でのイベントとして"クリムゾンチャレンジ"が開かれる。使用される台は"GLADIATORS"。優勝者には、実機のピンボール台が贈られるのだ。今から前バージョンで練習しておくといいかも？

ユーザーサポートも万全

第1作の「ラストグラディエーターズ」を購入してユーザー登録した人には、バージョンアップ価格3,800円で提供される。当然のことながら、ゲーム専用機のソフトとしては世界初の試みとなっている。こういったところに、ユーザーを大切にするというメーカーの心意気が現れているといってもいいだろう。

すべてのテーブルには物語がある……

GLADIATORS
WE WHO ARE ABOUT TO DIE SALUTE YOU!

紀元1世紀のローマ帝国。ここでは剣士たちの命を賭けた闘い"グラディエーター・ショー"が市民の歓楽の対象となっていた。勝者には自由への切符と華やかな栄光が、敗者には死が待つのみ。そしてあなたは…。

台の右奥にあるアリーナが特徴。ここへボールをシュートすることで、マルチボールなど、さまざまなギミックが始動するようになっている。

マルチボールになると、剣士たちのグラフィックが表示される。

慣れるまで、アリーナへボールをシュートするのはけっこうむずかしい。

KNIGHT OF THE ROSES
THE LIGHT ALWAYS DEFEAT DARKNESS

この表示が出た後、右奥にボールを入れられれば姫を救出できる。

赤い盤面に銀色のボールがはえる画面だ。

16世紀、西方の小国、ダークマウンテンの邪悪な魔術師が王女を幽閉した。父である国王へ魔術師が要求したのは、莫大な金品と人民の命。そこへ伝説上の存在であった薔薇の騎士が現れ、王女救出に旅立つ……。

全体が真っ赤なバラの色に染まった台。デザインが美しいが、その見た目とは裏腹にさまざまなテクニックを要求されるシビアな台である。

DRAGON SHOWDOWN
THE TRUE WARRIOR AWAKENED THE DRAGON.

フィールドに描かれているサムライと思われる絵柄が、いかにも東洋系という怪しげな雰囲気をかもし出している。3つのフリッパーが最大の特徴といえるだろう。

左右のアウトレーンにボールが落ちると、なぜか"HARAKIRI"と表示される。シュールだ。

17世紀、東洋のある国では、その支配権をめぐり各地で闘いが繰り広げられていた。混沌の末、ついには2つの巨大勢力が残った……。"龍の子孫達"の最後の決戦が始まる。

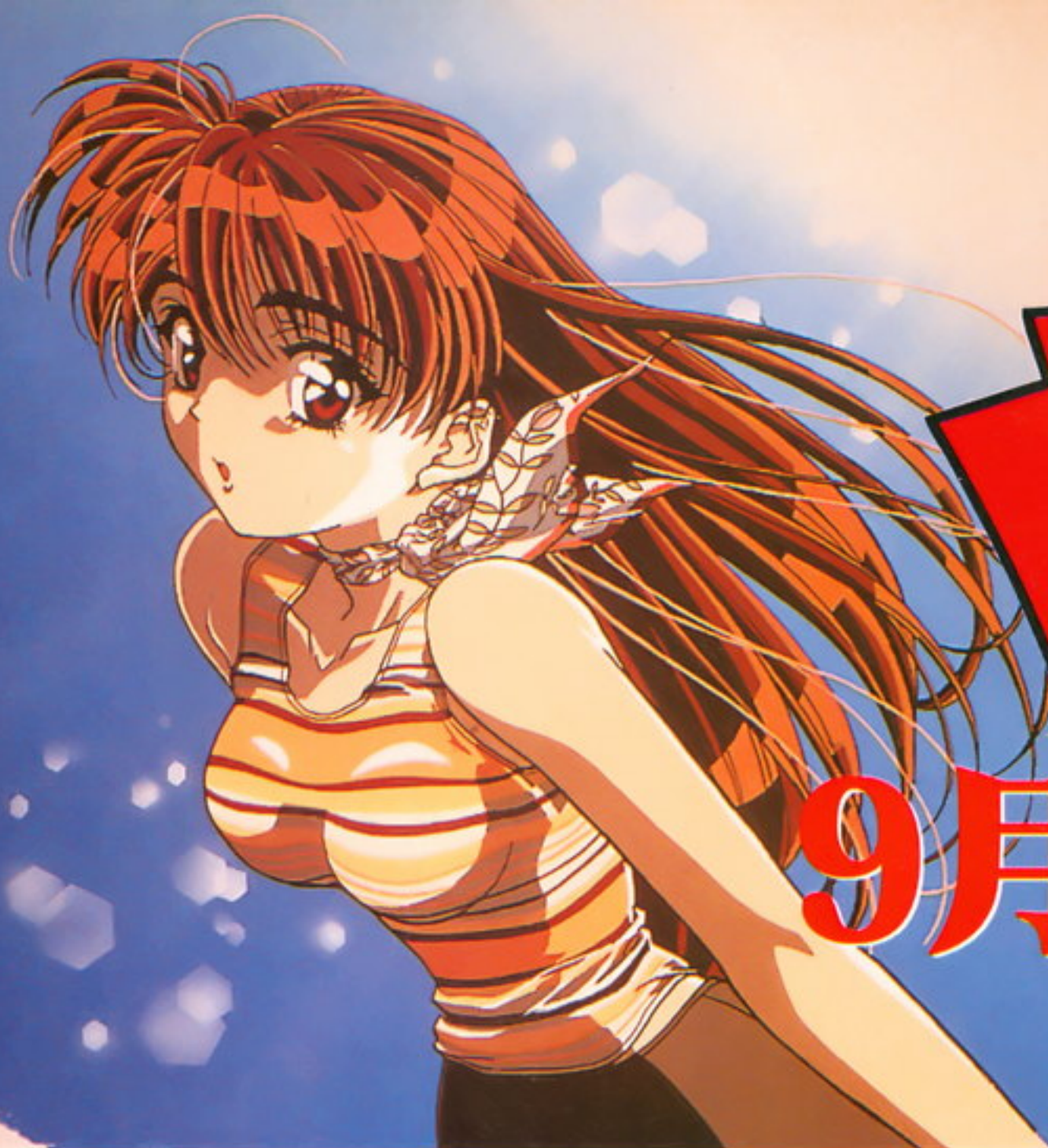
サムライスポットターゲットをすべて点灯させると、マルチボールレディとなる。

WARLOCK
PREPARE TO DIE

永遠の命をもち、あらゆる時間と空間に存在した男、ウォーロック。時には破壊者と呼ばれ、時には創始者と呼ばれた彼は、最終審判を下すため地上に舞い降りた…。

マルチボール時には、たくさんの時計がウィンドウに表示される

左右のランプレーンに順番にボールを通すことで、マルチボールへの道が開ける うまく狙え！

真っ青な画面に、時々浮かび上がる時計が印象的な台。プレイを進めていくことで、プレイヤーが"最後の審判"を下すこととなるだろう。しかし、ゴールは遥か彼方にある……。

ROOMMATE
～涼子 in Summer Vacation～

9月25日 2人の夏はこれから始まる

COMING SOON SOFT

完成度 99%

●データム・ポリスター●9月25日発売予定
●5,800円
●リアルタイムコミュニケーションソフト
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
お待たせしました！　9月25日にいよいよ発売です。１週間という限られた時間ですが、イベントの内容、数量ともにパワーアップしています。高校生最後の夏休み、彼女の心に残る思い出を刻んでください。２人の夏休みはこれからです！　（広報・TOM2）

１週間というわずかな期間に、多くのイベントが盛り込まれた今度の「ROOMMATE」。残念ながら８月中の発売とはならなかったが、少し遅い夏を２人で楽しむのもいいかもね。今回は１日の流れの中でイベントがどう発生するか、具体的に紹介するぞ!!

いつもより少し華やいで見える「彼女」のいる我が家の風景

例えばこんなエピソード

早朝
ねぼけまなこをこすりながら…

洗面所で歯を磨く涼子を発見。ブラシをくわえたまま話したりするものだから、何を言っているのやら……。

涼子
も～ふぐおわふはら、ひょっとはって……。

昼間
ハーブティーはいかがですか？

涼子
お茶にしません？

心安らぐ憩いのひととき。使われているハーブは彼女自身が栽培したものだとか。

夕方
夕立ちの思い出話

突然の夕立ちに逃げ帰ってきた涼子と玄関でバッタリ。話もいいけど、早く拭かなきゃ風邪ひくよ？

涼子
そんなときは部室の中で、みんなでおしゃべりしたりして、時間をつぶして……。
夕立って、30分くらいで止むでしょ。そうしたら、雨上がりの道を、みんなで駅まで歩いて……
楽しかったなぁ、あのころは。

夜
ハプニング!!

涼子
……たたたたっ。

派手な物音に驚き廊下に向かえば、階段を滑り落ちたらしき涼子の姿が。そそっかしいのは相変わらずらしい。

SYSTEM CHECK

重要なイベントを見逃しても安心な親切設計

もし、ソフトを立ち上げていない時に特別なアクションがあった場合、次のプレイ時に彼女から「こんなことがあった」という報告が挿入される。これで自分の留守中の出来事もある程度、把握できるのでひと安心。そのイベントが見たい場合は2回目のプレイの際、時間に気をつけて会いに行くといいだろう。

涼子
あたしが日本に帰ってくるからって、みんな集まってくれたんだ。

知人と外出してたと語る涼子。この報告自体が別のイベントの伏線になることもある。

外出イベント

今作の楽しみの1つに、涼子とさまざまな場所へ遊びに行けるという要素がある。前作でのイベントはすべて室内のみだったので、どんなシチュエーションが用意されているのか気になるところ。そこでは、普段の生活で接していた彼女とはまた違う表情を見せてくれることだろう。行ける場所は運動公園、植物園、動物園など。しかしよくよく考えてみればこれっていわゆるデートでは……？

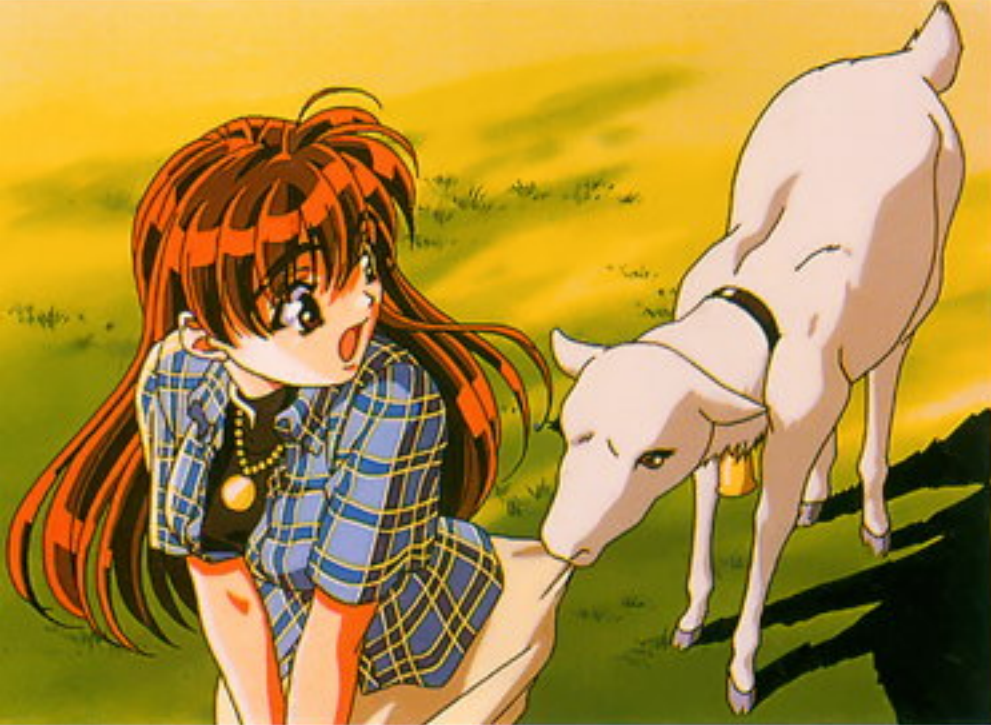
「せっかくのいいお天気なんだから」と涼子に誘われ、午後から近所のテニスコートに出かけることに。こちらに在学中はテニス部だった彼女の腕前やいかに？

MINI GAME

涼子の得意なテニスでいざ勝負！

試合は5セットマッチで3セット先取したほうが勝ち。操作は1ボタンと方向キーのみと単純ながら、ラケットを当てるタイミングで左右にボールの打ち分けが可能。パッドを握る手も熱くなれるぞ。なお、ここでの勝敗はゲーム展開に何ら影響を及ぼさないから、肩の力を抜いて遊ぶくらいがちょうどいいかも。

テニスルックもなかなかサマになっている。実力もかなりのものだ。

ゲーム中は、打ち返すたびにコメントがあって楽しいぞ。

思い出のアルバム

ふとしたきっかけで、涼子が昔から思い出をファイルしてきたというアルバムを特別に見せてもらうことができた。そこには、彼女の幼少の頃から現在までの記録が刻明に記されていて、当時を知ることのない自分としては興味津々の内容だった。そこに、先日クラスメイトや親友のりえちゃんと遊びに行った時の写真が新たに加えられた。いつかは、ここに自分の姿がある写真が綴られる日が来るのだろうか？

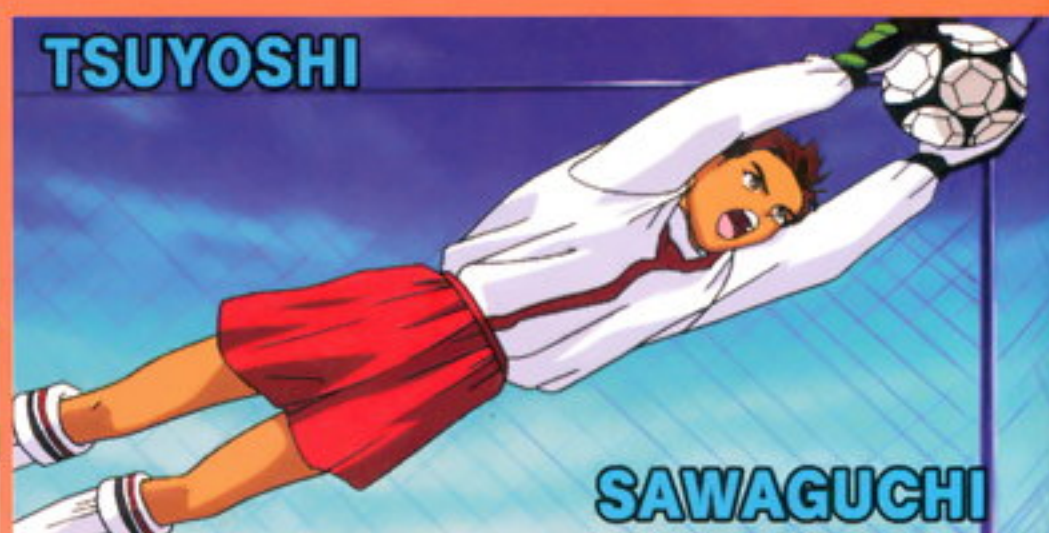
昔の写真を見られるのはどうも気恥ずかしいもの。照れつつも順に解説してくれる涼子だった。

そして、これが彼女の子供の時の写真。当時を思い出し、昔話にしばし興じる2人。こういった時間って、すごく貴重だと思う。

日本のクラスメイトとプールへ行ってきた時の1ショット。この水着はアメリカで購入したものだそうだ。

りえちゃんも相変わらずのノリらしい。彼女はよく自宅に電話をかけてくるので君と接する機会も多いはず。

KOHEI TAMURA

TSUYOSHI SAWAGUCHI

忙しいのはあいどるのステイタス!

Hop Step あいどる☆

気になる仕事を大CHECK!

今回はプレイヤーが育てることになる少年たちの、アイドルとしての顔を垣間見られる仕事イベント、CM、写真集に、ドラマにと大活躍する姿を覗いてみちゃおう☆　プレイヤーがスカウトする以前、つまり素顔の彼らが見られるオープニングムービーも、誌上で初掲載しちゃうぞ!!

COMING SOON SOFT

完成度 70%

●メディアエンターテイメント
●今秋発売予定●6,800円
●アイドル育成シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
長らくお待たせしている「Hop〜」ですが、な、なんと明日からの東京ゲームショウ'97秋ではブースでプレイが可能です。魅力的なアイドルたちをスカウト三昧！　発売に先駆けて、弊社ブースでまずは彼らとファーストアクセスしてみてね！　（広報部　くらした）

あいどるの仕事

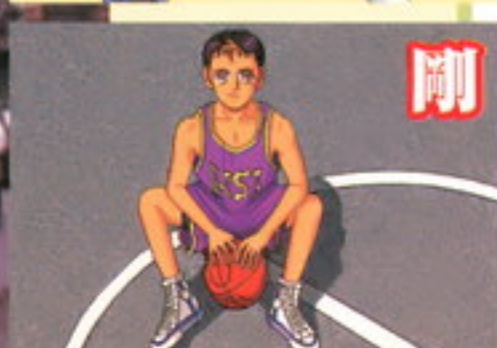
シリアス路線かコミカル路線か、演技派かビジュアル系か。一言でアイドルといっても、グループの路線やタイプ、アイドルになる少年たちの能力や性格によって、色々な種類の仕事がある。そんなアイドルたちの主な仕事を、ここで一部紹介しちゃおう。現実の芸能界とよく似た、このパラレル芸能界では、どんな仕事があるんだろうか?

ジャ○ーズアイドルが毎回出演する某カレーのCM。パラレル芸能界でも、カレーのCMはアイドルの仕事だ。

沢口剛クンは、サッカー部。そんな彼が見せてくれるのはこんなシーン♥

SHINYA INADA

写真集

アイドルといったら、やっぱりコレでしょう。大好きなあの人の、笑顔や素顔を一人占めできちゃう写真集。これが売り切れれば、人気アイドルの証なのだ。

コマーシャル

仕事のうちでは多分1、2位を争う好条件じゃないかと思われるCM。ドラマやアイドル番組を見ない人でもCMは見てくれるし、スポンサーがいるからギャラもいいハズ。CMから大スターになるっていうコも、近頃は多いよね。

あいどるの素顔が見れちゃうゾ☆

～OPENING MOVIE!～

ここに掲載したのは、いよいよ出来上がってきたオープニングムービーの一部。スカウトされる前は、フツーの男のコをエンジョイしている、アイドル候補たち。このムービー上では、その少年たちの素直な表情や、普段の生活なんかが覗けちゃうのだ。

YUKIHIRO KAWAI

家計を助けるためにバイトする、優しい川井クン。素敵なスマイルは、0円じゃもったいないね。

YUTA SAOTOME

有名芸能人の息子、早乙女クンは、まだ13歳の男のコ。犬とふざける無邪気な笑顔を見せてくれるぞ。

GEORGE IWASAKI

人生は恋、というポリシーを持つ岩崎クンは……。

RYO KOSAKA

HEISUKE HAMAGUCHI

MAKOTO AIHARA

ドラマスペシャル
白虎隊
土曜日 夜7:00～10:30
出演： 沢口剛
ヒロ

剛 ドラマ

育てたアイドルがドラマに出ると、こんなシーンが見られるようだ。写真は沢口クンの白虎隊。

幸広
いいやつ。
人生一度の主役です
来週火曜10時スタート

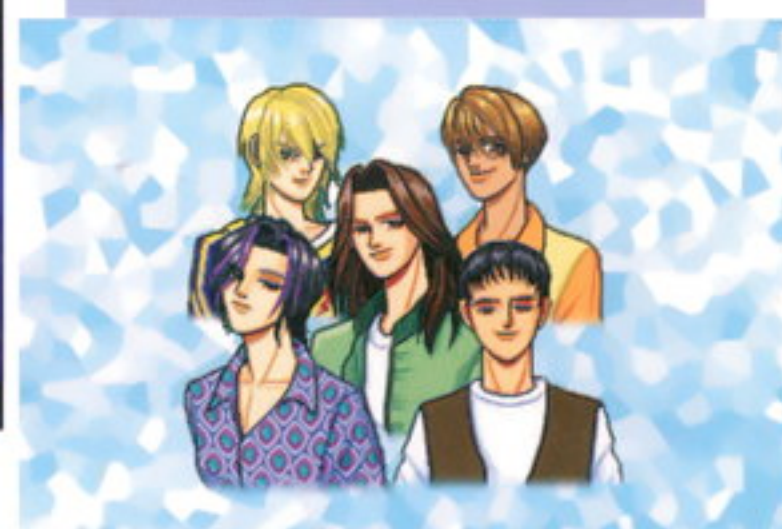
いい仕事が入ると、一枚絵のポスターが見られるとか。上は、川井クン主演のドラマのポスターだ。

映画 譲二
新・源氏物語
主演 岩崎譲二

時には映画の仕事も。これは時代物のようだけど、夏によく公開されていた、アイドルグループ全員が出演する映画もあるんだろうか。

映画&ドラマ

トレンディードラマしかり、NHKの大河ドラマしかり、人気アイドルたちの出演が増えてきた昨今のドラマ番組。もちろん、映画出演もアイドルの大切な仕事の1つだ。でも、こういった仕事は、視聴者や観客に名前を覚えてもらうには一番だけれど、もし美人の共演者がいたりなんかすると……。男のコによっては、共演者にフラフラきちゃったりするかもしれないぞ。それが、アイドルたちのプラスイメージにつながるような、いいスキャンダルならいいんだけど……。

今週の注目度No.1

V-Kids

プレイヤーの下で、レッスンに仕事にと努力を続けるアイドルたち。そんな彼らの前に立ちふさがるのが、大手プロ所属のV-Kidsだ。14歳から18歳までの5人で構成されたグループで、幼い頃から英才教育をされてきた。彼らの人気を凌ぐアイドルとなり、V-Kidsが毎年開いている年末コンサートを自分たちのものにしてしまうこと。それが、プレイヤーが育てたアイドルたちの最終目標なのだ。

ソビエトストライク

Andrea Grey ―― GBS
Live from Crimea

基本はSTRIKE(攻撃)&CAPTURE(回収)なのさ!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●9月18日発売●5,800円
●シミュレーション&シューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 メガドライブの頃から続いているストライク・シリーズの最新作はソ連崩壊後のロシアや東欧を舞台に展開される。サターンになってグラフィックもパワーアップされ、ジオラマのようなステージはまるで航空写真を見るような鮮やかさで迫力もアップ!(広報・平井)

題材は戦争モノだし画面はチマチマしているし、なんか私には手に負えそうもないってカンジー!と大半のサターンユーザーにソッポを向かれる可能性大の「ソビエトストライク」。上記の指摘には何の弁解の余地もないが、このゲームを避ける最大の理由が「操作が複雑そうだしー」という人には、大いに異議を唱えたい。ぶっちゃけた話、どのミッションも右で紹介している2つのアクションの組み合わせでクリアできるんだから、これのどこが複雑だと言えるのか?しかも、このゲーム最大のネックと思われた難易度の高さも、サターン版ではイージーモードを追加することによって解消された!

攻撃

敵の兵器や施設を破壊するために欠かせないのが、数々の兵器による攻撃。照準は、ヘリ正面にある標的にセミオートでロックされるので、比較的狙いをつけやすい(射程距離や破壊力は兵器によって異なる)。LRボタンによる機体の水平移動を利用して、効率よくダメージを与えよう。ただ、破壊した兵器や施設から、味方捕虜や敵組織の要人が登場するケースも多々あるので、追い打ちはほどほどにしておきたい。中には死なせてしまうと即任務失敗になる重要人物もいるので、ミッション内容をしっかり確認するなどして対処しよう。

闇雲に突っ込むのではなく、自分の間合いで徐々に切り崩していくのが得策。

回収

捕虜や人質、降伏してきた敵兵の他に、フィールド上に散らばる補給物資も引き上げられるウインチ。操作は単純明快、引き上げる対象物の上空でホバリング(停止)すれば、ウインチが勝手に降りていく寸法だ。ウインチが対象物に接触すれば自動的に回収してくれるわけだが、その前にヘリが動いてしまうとウインチが引っ込んでしまう。これは大きな時間のロスにつながるので、獲物をキャッチするまではじっと我慢だ。

物資の中には、ウインチの速度を上げる装置も存在する。

人間キャラは動き回る者もいるので、回収するにも一苦労。

スーパーアパッチの初期装備あれこれ

ヘリの搭載装備は、ゲーム開始前にコンフィグモードで変更できる。本体装備の"ウエポンパッケージ"と両端装備の"ウイングチップ"をそれぞれ独立して設定できるので、任務内容や自分のプレイスタイルに合わせてコーディネイトしてみよう。初心者にオススメは、バランス型装備と燃料ポッドの組み合わせ。慣れないうちは弾薬や燃料補給に苦戦するので、まずはこの装備で感覚をつかもう。

燃料ポッドの破壊力は絶大。人間キャラを巻き込まないように。

ウエポンパッケージ別攻撃力比撃

	装備内訳	総合攻撃力
バランス型 (Balanced Load)	チェインガン(3×1178発)+ヘルファイア(100×8発)+ヒドラ(25×30発)	5284
パワー型 (All Hydras)	チェインガン(3×1178発)+ヒドラ(25×76発)	5434
スナイプ型 (All Hellfires)	チェインガン(3×1178発)+ヘルファイア(100×16発)	5134
苦行型 (Chaingun Only)	チェインガン(3×1178発)	3534

ウエポンパッケージと翼端搭載装備の相性

	バランス型	パワー型	スナイプ型	苦行型
サイドワインダー(300×8発)	○	○	△	×
燃料ポッド(スタート時の燃料を200にする&投下で500×2の攻撃力)	○	△	×	○
ECM(敵ミサイルの命中率を下げる)	○	△	○	△

チマチマ画面でくり広げられるもう1つの戦い

男たちの挽歌

「人間キャラがほんの数えるほどのドットで構成されているようなゲームに、スピリットを揺さぶるようなドラマがあるわけない」とお思いのアナタ。残念ながら、ものすげー熱いんですよ、これが！

今回の“男”

ニック・アールド

名実ともにナンバーワンの実力を誇るストライクチームの諜報員。プレイヤーが入隊するまではヘリコプターパイロットとして活躍していたが、現在は地上での任務に専念している。どんな危険な状況にあってもユーモアを失わない、頼もしげなあんちゃんだ。

彼の詳しいプロフィールは、ゲーム中に見られるムービーでチェックせよ！

1章 MAZIでSYOKEIされる5秒前！（ミッション2）

1人また1人と仲間が殺される状況を克明に伝えるニック。

ホームベース東にある捕虜収容所に捕らえられているニックから救難信号が入った。一刻も早く施設に向かわなければ、ニックの命はない。彼の生死は以降の任務の成否を左右するだけに、何としても救出しなければならない。
施設上空に到着すると、今まさに処刑場に連行されるニックの姿が……！

ニック、銃殺の危機!!

2章 ニック、志願の正面突破（ミッション4）

ニックをはじめ収容所に監禁されていた捕虜たちを無事助け、次なるミッションへと挑むスーパーアパッチ（その前に捕虜たちを味方ランディングゾーンに降ろして、アーマーを回復させておくように）。軽快に敵仮設飛行場にある建物とヘリを破壊していく最中、ニックはポツリとこぼす。「なんか俺、遊んじまってるみたいだな」。エリート諜報員としての血が、彼を最前線へと導くのだろう。それを察したパイロット（プレイヤー）は、飛行場付近のランディングゾーンに、ニックを降ろす。なぜならそこには、装甲の厚い敵重戦車が放置されていたからだ。

敵ランディングゾーンを制圧し、ついでに戦車もブン取る！

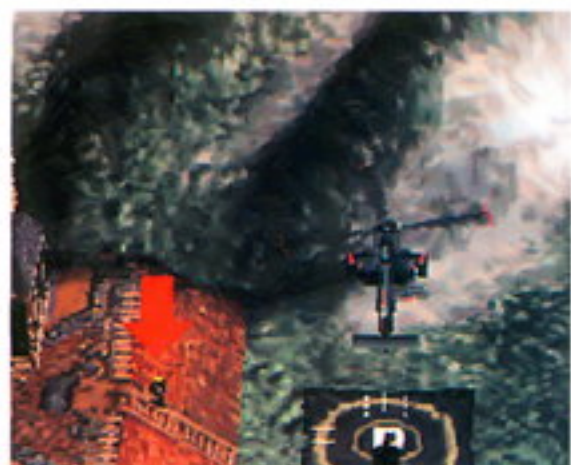
ニック

強行突破!!

敵兵器を物色し、勇ましく去っていったニックだが、山頂で敵戦車部隊に集中放火を受け、苦戦しているとの通信が送られてきた。獅子奮迅の活躍をするも多勢に無勢、そんな彼のピンチを救うため、ヘリは一時北に向かうのだった。

今度はスノーモービルに乗り換え、北側の捕虜収容場にさっそうと向かう。せいぜい引っ掻き回してくれよ！

3章 どでかい花火を打ち上げろ（ミッション7）

先のミッションでは張り切りすぎて窮地に立たされたニックだが、スーパーアパッチの援護で辛くも難を逃れ、とりあえずひと安心。その後、元KGB参謀本部の襲撃、テロリストキャンプの破壊などのミッションを経て、いよいよクリミア作戦の最終ミッション、旧ソビエト指導者の隠れ別荘の破壊へと向かう。ここで再びニックの出番だ。外部からの攻撃に対して鉄壁の守りを誇る建物を攻略する手段は、内部に潜り込んでの破壊工作活動しかない。この任務の危険さはニック自身、十分承知している。しかしそんな素振りを微塵も見せずに、彼は単身、別荘内に潜入する。

別荘横のランディングゾーンでニックを降ろし、潜入させる。

やったぜ大爆破

大量の爆弾が一斉に爆発し、別荘は瞬時に火の海と化す。爆煙の中、中庭を走るニックの姿を確認。作戦は成功だ！　一刻も早くウインチで救助しよう。

ニックが傍受したシャドウマンの通信。黒幕はお前か！

ニック、おまえは男の中の男だ！

MUSIC & GAME & MAGAZINE

i miss you.

コンパイルは音楽だって遊んじゃう！ 1粒で2度オイシイ

ぷよCMでおなじみ田中勝巳と魔導の仲間たちがおくるNEWミュージックエンターテインメント！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●コンパイル
●9月発売予定●1,980円
●ミュージックゲームマガジン
●2人プレイ可能

メーカーから一言　ニューメディアの登場です。ぷよのCFソングでおなじみの田中勝己を中心に音楽をテーマ楽しんでください。雑誌部分でも田中勝己と篠原ともえの対談や華原朋美、シャ乱Q、谷村有美など内容充実で価格は破格の1,980円です。お楽しみに。（コンパイル・川島）

サターンにも音楽で遊ぶソフトがあってもいいじゃないか、というワケで登場した「i miss you.」。コンパイル発行のCD-ROM付き雑誌「ディスクステーション」のサターン版別冊第1弾だ。コンパイル情報満載の雑誌にゲームソフトがついて1,980円というお得さもグッドだが、ぷよSUNのCFでおなじみの曲「i miss you.」がいろんな形で収録され、音楽十雑誌十ゲームが融合したまったく新しいメディアとなっている。まずは関係者以外立ち入り禁止のミキシングルームに潜入して、好き放題さわりまくってみよう！

音符
モニター
さわりまくれ！

おとあわせゲーム

ミキシングルームの音符をクリックすると、おとあわせゲームに突入する。カードをめくって、同じ音を探す……、要するに音の神経衰弱だが、時間制限ありーの、途中でシャッフルありーの、もちろん対戦もありーのスペシャル音楽ゲームなのだ。アルルの声やぷよの音など聴き覚えのある効果音が出てくるが、これが結構紛らわしくて難儀する。キミは何面クリアできるか!?

いっきま〜す

連鎖めくりで高得点！

連続して当てると得点アップ！　あせらずに記憶をためて一気にめくるのだ。

非情のシャッフルタイム

一定の時間が経つとカードの位置が入れ替えられてしまう！　ああ、混乱…。

カラオケ&ミュージックでひとやすみ

カラオケまでばっちり装備されている。名曲をなりきって歌ってちょうだい!?

うなずいている　否定もできず
ただ慰めてるばかり

テレビバージョンに加えて、ギター泣きまくりのロックバージョンまでも聴けるぞ。

i miss you.
プロモーションビデオALLタイロケ敢行！

「いち、にっ、ぷよ、SUN」のフレーズと合わせて、「i miss you.」と言えば、ついつい"すけとうだら"の美脚を思い出してしまう。ここでは、タイで撮影されたかっちょいいプロモーションビデオで「i miss you.」を堪能することができる。映像のシチュエーションは、田中勝己扮するエージェントがナゾの組織に潜入して大暴れ！　と言ったところだが、しまいには戦車まで出てきちゃって金かかってるというかなんというか……。とりあえず美しいタイの風景とともに楽曲を楽しんでもらいましょう。

かなり演技入ってます…

見よ、田中勝己の迫真の演技（？）。アクションはもちろん、美人なボスとの絡みなんかもあったりして……。

アクション!?

田中勝巳
プロフィール

タナカカツミ（本名同じ）：1968年8月16日生まれの29歳。現在、音楽活動のほか、ラジオ「電脳玉手箱／田中勝己のゲームバスターズ」（JFM13曲ネット：毎週日曜日深夜0時放送中）メインパーソナリティとしても活躍中！

Discography

CD：「ばよえ～ん!! ザ・メガトラックス・オブぷよぷよCD」「大打撃」
CDシングル：「ずっと／そばに／いるよ」「灼熱のファイヤーダンス」「RITZ～顔を上げて歩こう」「戦え!! 北出マンのテーマ（Sound Produce by 田中勝己）」
VIDEO：「ぷよぷよワールドツアー田中勝己ライヴ・イン・ジャパン」「田中勝己＋BON GOfive LIVE at HIROSHIMA CASTLE?」「田中勝己＋BONGO five ボンゴ5の万国博覧会」

サムライモール
モニター
ミキサー

3Dポリゴン
ミキシングルーム

ぶったたけ！ サムライモールのもぐらたたき

ミキシングルーム内にちょこんと座っているサムライモールをクリックすると、もぐらたたきゲームに突入！　出てきたのはスイカの上で楽しく演奏するサムライモールバンドの皆さんだ。
　手前の穴からぴょこぴょことサムライモールが出てきたら、ひたすらたたきまくってみよう。ただし、ミスすると少しの間ハンマーが動かなってしまうから要注意。最後には、大ボスとの体力勝負が待っているぞ！　持久戦を覚悟して待とう。

サムライモールバンドでござる…

たたけ！たたけ！まわせ！まわせ～！

6つの穴はそれぞれ左上からX、Y、Z、A、B、Cボタンと対応している。あとはタイミングを合わせてボタンを押すだけだ。

ヒットしたときのリアクションがとてもカワイイ。このもぐらたたきゲームにももちろん対戦モードは用意されているぞ。

BOSS

「おぬしの方向ボタン回転と拙者の体力との勝負ッ！」。ちなみに、大ボスのパートには謎の"ドラマー"が登場するぞ。

小物リアクションも忘れずにチェック！

スピーカーから何やら怪しげな煙と一緒に吹き出してきた黄色いモノは!?

ちょっかい出すとミキサーのお兄ちゃんにも怒られまっせ。顔がコワイ……。

DJ wars
DJウォーズ

COMING SOON SOFT

完成度 70%

●スパイク●今秋発売予定
●価格未定
●DJ・音楽シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言
開発快調!! などと軽々しく言える状況ではありませんが、毎日120%のパワーでガンバっているDJチーム。これも産みの苦しみ、秋にはもっと"This is 超 hot!"な音ゲーをみなさまにお届けしますので、超ご期待ください。 (宣伝部 有坂民夫)

内蔵の楽曲に加え、手持ちのCDまでもサターンに入れて遊ぶことができるDJ wars。早くも全国で話題騒然!

DJ warsで表現

DJ、そしてDJプレイとは？

1970年代初頭に出現したディスコは、夜遊びの代名詞として、形を変えながら生き延びてきた。しかし、1990年代前半のバブル景気の崩壊と共に「お立ち台」「巨大照明」「VIPルーム」などの伝説を作ったジュリアナ東京が閉店。これにより、ディスコブームは一気に下火となる。現在営業しているディスコは六本木ヴェルファーレ、神楽坂ツインスター、マハラジャ系列店、新宿ゼノンなど数えるほどしかない。そして、過ぎ去ったディスコブームと入れ替わるようにして現れたのが、西麻布のYELLOWを始めとする「クラブ」。以降、全国的に飛び火し、各地に大小のクラブが出現し続けている。

形は変わりつつあるものの、これらの空間において主役だったのは、お立ち台のボディコンギャルでも、サイケデリックな衣装に身を包んだアシッドヘッドたちでもない。レコードを繋げ、踊れるスペースを演出する「DJ」こそが、場の中心にいる華であり、主役であった。最低限必要なのは、2台のターンテーブル（レコードプレイヤー）とミキサー。流行の音楽スタイルに合わせ、それを取り巻く周辺機器も様々な変容を遂げている。これらの機器を使いこなしてレコードを繋ぎ、エフェクトをかけ、客を盛り上げることが、DJプレイの本質であり、その興奮を再現したのが「DJ wars」なのだ。

DJの作業の一例

Check Point!
どちらの場合も音楽の速さ（BPM）とバスドラムのタイミングを合わせることがポイントだ。

DJ・ストーリーモードは、まだ闇の中…続報を待て!!

DJプレイに磨きをかけて、フロアの客を盛り上げて、どんどんビッグなDJになっていく、DJ・ストーリーモード。トオル、スティール、アレックス、ユウヒ、アニタという5人のメインキャラクターの中から自分のお気に入りを選んで、頂点を目指すんだ！ メインキャラはもちろん、ストーリー中に登場するサブキャラクターたちも個性豊か。今回は、そんなサブキャラクターたちを一部だけ紹介。ストーリーの内容などについては、今後の続報を待っていてくれ。

巨大なマルチスクリーンに、黒と赤を基調にした内装……ここが最終目的地なのだ！

RPGモードに登場するサブキャラクターたち

フェイ

フェイ「楽しませてくれなきゃイヤよ。」

挑発的な態度のフェイ。この女性も、クラブのマネージャーなのだろうか？

リタ

リタ「なかなかやるじゃない。うちのハコで回してみない。」

自分のDJプレイが認められると、こうして周囲の態度が変わってゆくのだ。

ケンタ

ケンタ「うちの客は、音にうるさいぜ。盛り上げられるかな？」

こうまで言われて、盛り上げないまま帰るわけにはいかない。やってやるぜ！

ヨシダ

ヨシダ「ぼっぼく、クラブとか来たことないから…。」

うーん、ヨシダ君。なんでも、ユウヒの大ファンで、彼女を追っかけてきたとか。

できることのすべて!

DJ warsはどこまでリアリティを再現しているか!

DJ用のターンテーブルには、レコードの回転速度を微調整する、ピッチコントローラがついている。これを操作して、レコードAとレコードBのテンポを同じにする。次に、レコードBを一端止め、バスドラムのタイミングをレコードAと合わせて再スタート。そして好みの瞬間に、ミキサーをレコードA側からレコードB側にスイッチ。すると、全く違う曲が、まるでひとつの曲のように繋がって聞こえる。これがDJの基本テクニックだ。DJ warsではこれらの作業をすべて再現。だから、操作が少し複雑だけど、慣れれば思い通りの音を作り出すことができる。高いターンテーブルを買わなくても、気軽にDJ気分を楽しめるんだ。手持ちのCDも使えるから、オープニングに曲を提供しているジョン・ロビンソンが10月に発表するアルバム「SEVEN」をネタに、クールなMIXを作るのもいいかもね。

コントローラーによる操作

- クロスフェーダー
- 曲の停止
- 曲の再生・ポーズ
- A・B卓選択
- ヘッドホン機能ON・OFF
- 決定

LET'S PLAY!!

My Dream ～On Airが待てなくて～ マイ・ドリーム

声優を目指す少女たち。2年のあいだ取材を続け、彼女たちの夢を追いかけよう。声優という仕事や少女たちの素顔。長い取材を通じて、雑誌記者のあなたは、どんな夢を見れるだろうか。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●日本クリエイト●9月18日発売
●6,800円
●シミュレーション●CD2枚組

メーカーから一言　さて、いよいよ発売のマイドリームです！　色々とウリはあるんですが、中でもマルチキャスティングは、ただ好みの声優を選べるだけではないんですねェ。キャスティングによって、特定のイベントが発生したりするんですヨ。例えばある順番で…。（広報ひでりん）

春夏秋冬 声優志願の少女の夢を追いかけよう！

このソフトは、現役声優陣が企画した本格的な声優育成ゲーム。現在第一線で活躍する声優陣の企画だけに、シナリオにも、声優を目指す人へのアドバイスが随所に盛り込まれている。

しかし、他の育成ゲームと一番違うところは「マルチキャスティングシステム」だろう。プレイヤーは、メインとなる8人の少女たちの声を、1キャラクターにつき各3タイプの声優から好きに選べる。つまり、一種プロデューサー的な、キャスティングの楽しみも味わえるのだ。ちなみに、選んだ声優によって少女たちの動向は変化し、起こすイベントも変わってくるぞ。

それでは、以前も簡単に説明したが、ここでもういちど、仕事内容の方を確認しておこう。あなたは、声優志望の少女が一人前になるまでを取材する、という企画を担当する雑誌記者だ。取材するのは声優養成所に通う8人の少女。月～土曜は、養成所やアフレコスタジオなどを巡って取材や売り込み、各種の情報収集をする。日曜は、少女たちに電話で取材したり、アドバイスしたりできる他、翌週の行動が決められる。

少女たちに実力がつき、取材量や知名度が上がってくると、2ヵ月に一度声優雑誌に彼女たちの記事を推薦できるようになる。雑誌に掲載されれば知名度はぐんと上がり、発表される声優人気ランキングの順位も上がっていくぞ。少女たちが雑誌の表紙を飾れるような人気声優になれるよう、上手にサポートしていってあげよう。

このキャラはこの声優さんに演じてほしい、と思ったこともあるハズ。ここでは、自分の好みで配役が選べるぞ。

スケジュール

行動計画は週単位。どこに行くかを決める。場所や曜日によっては、何か起こることも。

行動

最初に行ける場所は少ない。取材できる場所の情報を集めて、行動範囲を広げよう。

編集会議

編集部では、翌月発売する声優雑誌の内容を、編集会議で決める。そのさい、記者も意見を述べることができ、各定番コーナーに、担当する少女たちを推薦できるのだ。

雑誌記者の多忙な日々

取材リポート！

記者としてできること

最後は実力がものをいう声優業界。だが、先輩声優からのアドバイスを伝えたり、デビューする糸口を増やしてあげたり、悩みを聞いてあげたりすることはできる。記者として、また人間として、自分ができることを教えよう！

少女たちが、自分でチャンスをつかむこともある。そんなときは、日曜の電話や町での取材時に、話してくれるのだ。

具体的なアドバイスも重要だ。ゲームを進めていくとアドバイスできる要素は増えていく。

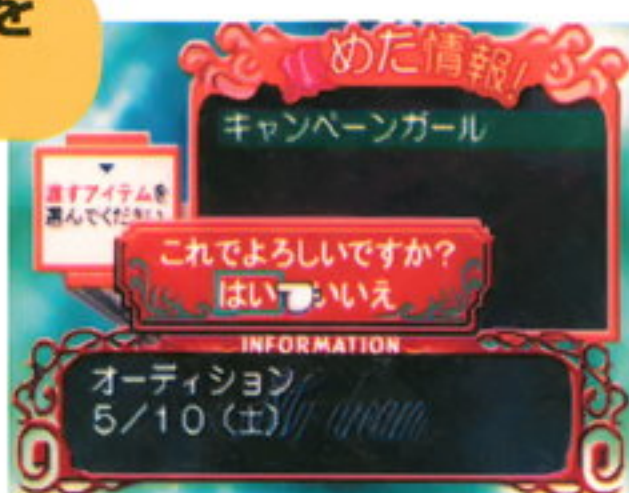
仕事の中心は少女たちとのコミュニケート

少女たちとのコミュニケートは仕事の基本。取材のほか、アドバイスにアルバイトの勧め、各種情報とアイテムの譲渡もできる。仲良くなればアドバイスにもよく耳を傾けてくれるし、悩みを打ち明けてくれるようにもなるぞ。

情報やアイテムを活用する

町では、オーディションなどの各種情報やアイテム類も手に入る。渡す相手にもよるが、少女たちの成長に役立つのは間違いないぞ。

売り込むか？ 情報を集めるか？

取材先でプロデューサーや先輩声優に会ったら、少女たちの売り込み＆情報収集のチャンス。だが、どちらか一方しか聞けないのだ。

喫茶マイドのマスターで、声優たちの相談役。不思議なドリンクやお菓子を作ってくれる。

実在の声優をモデルにした先輩たち。業界情報や声優修行の勉強方法などを教えてくれる。

仕事の結果が雑誌に反映！

編集会議での推薦が通っていれば、自社雑誌に自分の担当する少女たちの記事が掲載される。記者の夢は担当企画が成功すること。自分の夢を叶えるためにも、がんばって取材を続けよう。

取材を続け、売り込みに奔走して、雑誌掲載が決定。嬉しい瞬間だ！

CASTING

左ページで言っている「マルチキャスティング」の配役は以下の通り。あなたなら誰を選ぶ？

久堂はるか
★ TARAKO
★ 松本梨香
★ 三石琴乃

内海なお
★ 高野直子
★ なお
★ 長沢美樹

渡辺いずみ
★ 田中真弓
★ 日高のり子
★ 横山智佐

城内麗香
★ 折笠愛
★ 松井菜桜子
★ 松本梨香

吉沢美雪
★ 井上喜久子
★ 畠山美和子
★ 渕崎ゆり子

高井綾
★ 田中真弓
★ 久川綾
★ 平松昌子

河合くるみ
★ TARAKO
★ 渕崎ゆり子
★ 宮村優子

斉藤エリナ
★ かないみか
★ 小森まなみ
★ 松井菜桜子

道化師(ピエロ)はなぜ殺されたのか？

なぜ殺されねばならなかったのか

ミントン警部の捜査ファイル

道化師殺人事件

興業を目前に控えたサーカス団に一体何が…

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●リバーヒルソフト
●10月23日発売●5,800円
●ミステリーアドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

本作の購入者限定スペシャル・キャンペーンを行います。その名も「赤と黒のミステリーグッズ」プレゼント。総計500名様に、赤と黒でお洒落にデザインされたナイフとライター（orボールペン）のセットが当たります。どしどしご応募ください。　（応報・ハラ）

公演前のサーカス団のシャワーワゴンの中で1人の男の遺体が発見された。被害者の名はシャルル・デュボア。同サーカス団の道化師であり、使われた凶器がショーに使われるナイフだったということから犯人は内部の者である確率が極めて高い。また、時を同じくして失踪したナイフ投げの青年との関連は？　犯人は本当に彼なのだろうか、それとも……。

本作は奇をてらわず、昔ながらのスタイルを貫いた本格ミステリー仕立てのアドベンチャーゲーム。君はロンドン警視庁から派遣された警部ミントンとなり、2転3転するこの難事件を見事解決することができるのだろうか。

団員の証言からわかること

知人が殺害されたというのに、さほど関心を示さない同僚達。自分はあくまで無関係とでもいうのか、それとも故人があまり好かれない人物だったのか。さらに詳しく人間関係について尋ねたところ、各人がそれぞれに抱く感情はバラバラで、団員同士の仲はそれほど良くはないことが判明した。ここではそれらの情報の何が正しくて何が間違っているか、それを見定める力も試されるというわけだ。

「兄をお疑いですか
でも兄は何もやってはいませんよ」

メリー・マッコーラン

死体の第一発見者で、職業は軽業師。失踪したジョーの妹で、凶器に使われたナイフが兄のものであることを認める。だが、兄はそんなことをする人ではないと執拗に訴える。性格は温厚で、団員の誰もに好かれている。

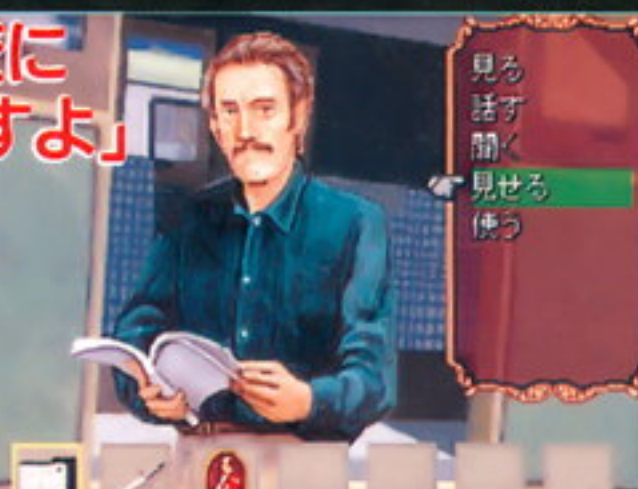
「警察か…ご苦労なこった」

マルタン・ルドック

職業は被害者と同じ道化役。自己中心的な性格で、初めから捜査には非協力的。何を聞いても「教えてやる理由はない」の一点張りで、尋問にも応じようとしない。疑ってくれと言わんばかりの態度だけに、何かを知っているのでは？

「ああ、できるだけ捜査に
協力させていただきますよ」

マーカス・ビグリー

職業は奇術師。人当たりの良さそうな外観にそぐわず紳士的な人物で、こちらの質問に対してもたいていのことはきっちりと答えてくれる。だが、「腹の中では何を考えているのかわからない本心を隠すタイプ」とコメントする団員も。

「いっとくが
俺は犯人じゃないぜ」

ハワード・フィルビー

職業は猛獣使い。短気で粗野な人物のため周囲に誤解されがちだが、悪人というわけではなさそうだ。初めは面倒なことを嫌い、ろくにコメントもとれないが、こちらが誠意をもって望めば彼の知るかぎりのところは教えてもらえる。

事件解決の糸口はこの足で見つけだせ

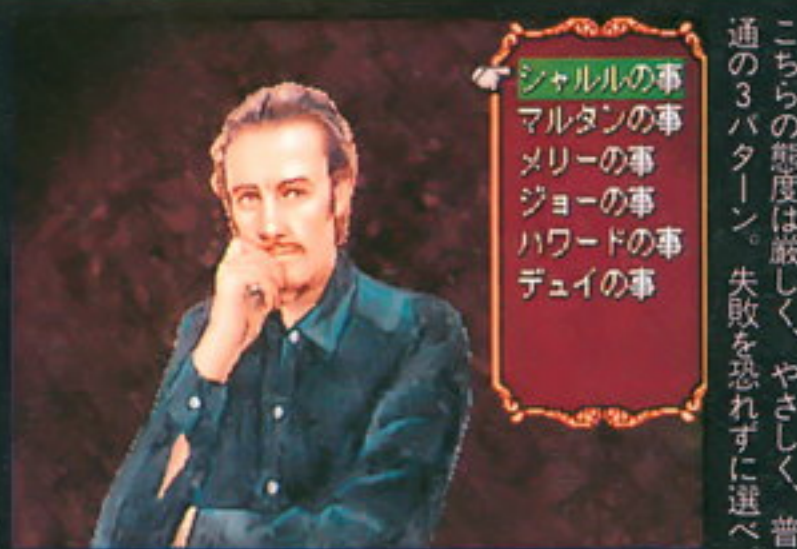
ミントンが初めから持っている証拠品は殺害時に使われた投げナイフのみ。だが、事件現場のサーカス団を始め、犯人を絞りこむための手がかりは作中、さまざまなところで登場する。基本的に入手したアイテムは必ず使い道があるため、拾えるものは確実に入手しておくように。例えば、とある人物を捜す際にはその者の写真なりが必要となってくるだろうし、手に入れたアイテム自体が行動範囲を広げてくれる時もある。もし捜査を進める上で入り用になるものがあれば、街のショップで購入することも必要だと覚えておこう。

怪しい場所には何かが隠されていることが多い。周囲をくまなく調べること。

被害者のワゴンへは団長から鍵を借りねば入れない。そこに手がかりがあればいいのだが。

不審な点は尋問モードで徹底的に洗い直すこと

容疑者は変わり者ぞろいでこちらが普通に接していただけではなかなか真実を語ろうとはしない。そこで、怪しい箇所を尋問室でさらに詳しく問いただすことになるが、この時、彼らにどういった態度で望むかで話される内容が変化することが多々ある。人によっては厳しく接することで多くを語る者もいれば、いたずらに彼らを刺激し怒らせる結果に終わることもある。相手の反応を見ながらその時々で態度を改め、事件を判断するための材料を揃えておこう。

こちらの態度は厳しく、やさしく、普通の3パターン。失敗を恐れずに選べ。

地道な聞き込みこそ捜査の基本中の基本

事件が発覚した8月6日の早朝、シャワーワゴンで遺体が発見されるまで、事件を目撃した者はいないとされている。だがもしかすると前日、不審な人物を見かけたなどといった情報がないとは限らない。そこで、街の住人に声をかけ、地道に聞き込みを行なうことも忘れてはならない。また、この街にやってきてからの団員達の動向を知る意味でも街で生活する人々から話をうかがうことは決して無駄なことではないはずだ。なお、この街に2件あるうちのホテルの1室に一座の団長が宿泊しているそうなので、会って事情を説明し、捜査に協力していただこう。むろん、彼も容疑者の1人ではあるが。

仕事ぶりはいいが、性格的に難ありと評される団長。疑ってかかるべきか!?

事件前日、一座の敷地内に忍び込み遊んでいたという少年は、道化師とある人物が激しく口論していたのを偶然目撃していた。それが誰か特定できないのが残念だが、有益な情報が得られた。

初めて会う人物には自らの素性をきちんと明かすこと。身分証明となる手帳を見せればことは済む。

登場人物は50人強。ところが街の住人のほとんどはこの事件とは全く無関係であることが多い。ところで本作は文字表示を廃し、全てのシーンが音声によって構成されているのが特徴的である。

CHECK!

イラストレーションとCG技術を融合させた美麗なビジュアルアート

この作品ではフルポリゴンで描かれた街並みに、イラストレーターの手による絵をテクスチャーとして細かく貼り込むことでより美しい3D表現を可能にした。これはむろん恐ろしく手間がかかる手法だが、そのクオリティは特筆に値する。制作期間2年にも及ぶ技術の結晶をぜひ確かめてほしい。

Q 今さらですが デザエモン2ってなんですか？

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●アテナ●10月9日発売●5,800円
●シューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨
●シャトルマウス・サターンFDD・マルチターミナル6対応

メーカーから一言　あらすじ……ついにMS帝国は禁断の七色りんごを口にしてしまった。このままでは世界が統一されてしまう！　事態を重く見た当局は、第三の決断を我々にゆだねた。しかし、まだ我々には世界を革命する力が……（略）。（開発部の謎のプログラマー・矢風　図）

長い長い歴史を刻み、数多くの「デザエマー」と呼ばれる（？）シューティングゲームデザイン中毒者を生み出してきたデザエモン。サターン版の発売間近！

（兵庫県・回覧板太郎さん・19歳）

A DEZA2……それは炎の表現ツール

発売まであとひと月となった「デザエモン2」。夏休みの新作ラッシュも一息ついて、秋の夜長にじっくり取り組むにはぴったりのタイトルだ。と、ほのぼのした紹介を始めようとした矢先に、兵庫県の女の子から一通のハガキが届いた。内容はこのページのどこかに隠されているとおりだが……むむむ、けしからん。「デザエモン2」は、4つの「エディタ」を使いこなしてシューティングゲームを作るツールなのである。作者の魂の叫びをアツく描き出す「炎の表現者」なのだ。ただし、挑戦者ではないので、どうあがいても100万円はゲットできないのである。その事実を知った我々は、独自にプロジェクトチームを編成し、夕陽に向かって吠えることにした……。

明日のために、その1。脇を締め、えぐり出すようにしてドットを打つべし、打つべし、打つべしっ！

㊙資料公開！

これがDEZA2開発者の叫びだ！

開発者が仕事場で愛用していたカレンダーを入手。記されたバツ印は何を物語る？　欄外のメモには……発売は6月!?

すべてのデザエマーは、
DEZAMI　DEZAKO
ここに集う!!

これだけでも十分価値のあるサンプルシューティングが3種も！

BIOMETAL GUST

正統派の横スクロールシューティング。ヘビのようにウネウネと動く敵など、遊ぶだけでなく、参考にすべきポイントもたくさんある。

Ramsie

遺跡を舞台にした縦シュー。地上物と飛行物のバランスが見事。背景に隠れて見えづらい敵もいるので、弾数のわりには難易度が高め。

DAIOH P!

ポリゴンエディタ「ポリ吉」の具体的な使用例がこれ。自機や敵、背景はもちろん、弾や爆発パターンまで、すべてがポリゴンで描かれている。

　※画面は98%バージョンのものですが、右ページで作っているゲームはライターが開発中のものです……。

4つの「エディタ」とその役割を知る

グラフィックエディタ 絵太郎

シューティングの命、それは「ドット絵」。ドットとは、グラフィックを描き出す、１つの「点」のこと。いろいろな色の着いたドットを並べて、自機や敵機、弾、ボス、背景などの「絵」を作成したものを、「ドット絵」と言う。ドット絵は、視覚に訴えるという点で、ゲームの雰囲気、仕上がりを左右する、最も重要なファクターなのである。そして、そのドット絵を作成するためのエディタが、この「絵太郎」なのだ。

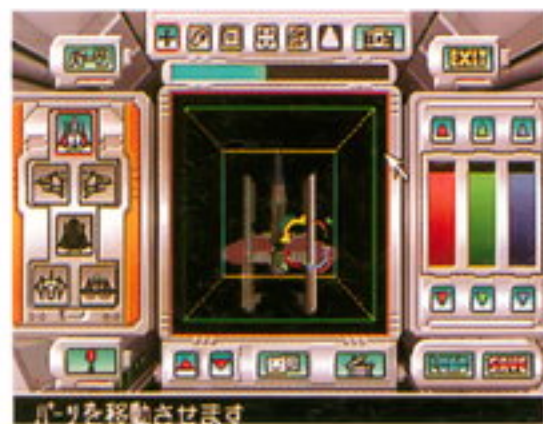
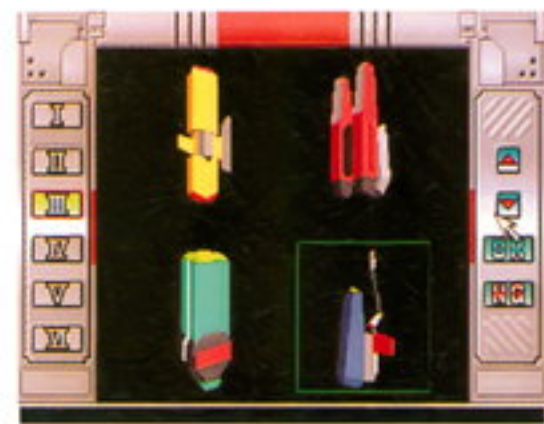
シューティングは ドットに始まり ドットに終わる

作成したドット絵はメモリエリアへの登録を忘れずに。

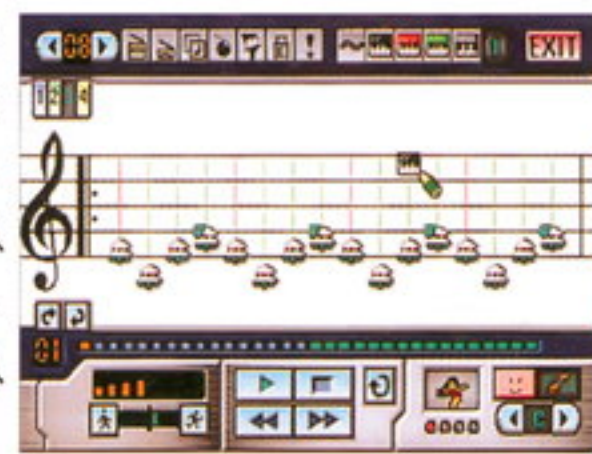
グラデーションや補色、錯覚などを利用して作るドット絵。必要なのはセンスと根気だけ。

アニメーションさせることも可能。動きの確認をしよう。

ポリゴンエディタ ポリ吉

「デザエモン２」には、あらかじめ用意されたポリゴンパーツを組み合わせて、キャラクターを作成することができるエディタ「ポリ吉」が用意されている。最終的に２Ｄに落として処理するため、リアルタイムでグリグリ動くようなポリゴンシューティングは残念ながら作成不可能だが、ドット絵が苦手でも、カッコイイ自機や敵を作れるので重宝する。

ポリゴンの配置を決める。回転や移動はもちろん自由だ。

豊富に用意されたパーツを使って、シブいキャラを作ろう。

ミュージックエディタ 音まる

ドットの次に大切な、BGMを作成するツールが「音まろ」だ。音楽の知識がなくても、鼻歌感覚でメロディーラインさえ作ってしまえば、あらかじめ用意されたドラムパターンと組み合わせるだけであら不思議、それっぽい曲ができてしまうのだ。

音色もバリエーションに富んでいる。操作も直感的でグー。

組み立てエディタ 組み子さん

各種エディタで作成したデータを組み合わせ、最終的にシューティングゲームを作るためのエディタが、この「組み子さん」だ。まず自機のアニメパターンとパワーアップのしかたを設定し、次に敵の動きと弾の出し方、タイミングなどを設定。そして、ステージごとの背景パターンとエフェクト、敵の出現パターン、ボスの配置をして、最後にタイトル画面とエンディングを設定する、といった具合で作業は進行していく。敵や弾の量によって、細かく難易度を調整したりと、やることは多い。ドット絵と同じく、根気が必要だ。

本気で根気のいる ゲーム作成の流れ ～がすけつさんの場合～

自機のアニメパターンを設定。右に寄れば右に傾き、左に寄れば左にと、細かい芸もできる。

アイテムのグラフィックと、効果を設定。難易度にも絡む。

敵の設定。移動パターンや弾道を決める。やりすぎに注意だ。

作成済みの背景パターンに、敵を配置していく。完成は近い!?

完成!?

サタマガ・シューティング開発チーム結成！ 詳細は続報にて！

タイムボカンシリーズ

ボカンと一発！ドロンボー 完璧版

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●バンプレスト
●9月25日発売予定
●5,800円●シューティング
●全年齢推奨

メーカーから一言
おまたせしました、ついに完成です!! 今回は善玉キャラクターのフルボイス化で、あのなつかしいセリフも完全再現!! 響きわたるドロンボー一味&善玉キャラのボイスで、デバッグ中はまさに社内がボカンワールドでした。乞うご期待!!（企画開発部 石谷浩二）

三悪【さんあく】

「三人の悪党」の意味。ここではTVアニメ「タイムボカン」シリーズに登場する悪役三人組のことを指す。見事なまでのやられっぷりと憎めないキャラクターで一世を風靡した。

「ボカンと一発!」の見どころ満載！ タイム図鑑 ずかーん

説明しよう！「タイムボカン」シリーズ ボカンと一発！ドロンボー」は、TVアニメ「タイムボカン」シリーズを題材にしたシューティングゲームである。PSで好評だったこの作品が、ムービーやBGMなどを新たに追加してサターンに登場するぞ！ 本作では「ヤッターマン」の悪役だった「ドロンボー」一味が主役となって歴代の善玉に戦いを挑むのだ！ 今回は、このお約束満載のシューティングを図鑑形式で紹介しよう！ 題して「タイム図鑑」だ!!

シューティングゲーム【しゅーてぃんぐげーむ】

本作のような、迫りくる敵を大量の空中兵器によって撃破するゲーム。かつて繁栄したが、現在は絶滅寸前であり保護が叫ばれている。「縦シュー」という略称はカッコ悪いので禁止。

ドクロ爆弾【どくろばくだん】

Bボタンで装着され、もう一度Bボタンを押すと発射される爆弾。爆弾装着中に攻撃を受けると「チャリンコ」状態に。

巨大メカ【きょだいめか】

「ドクロ爆弾」で敵を破壊すると、「ドクロストン」というアイテムが出現する。これを100集めると、自機が「巨大メカ」に変身し、一定時間無敵になる。アニメでは、「ドクロストン」を手に入れるのが目的だったが、ここではそんなこと構いなし。

ゾロメカ【ぞろめか】

ゾロゾロと登場するメカ。アニメでは悪玉メカを食いつくすのを得意としていたが、本作では単にうっとうしいだけの普通のボスとして登場する。

メカの素【めかのもと】

善玉メカがピンチになると投与される、謎の物質。これを食べると、メカの体内からゾロメカがゾロゾロと発生する。

「ヤッターワン！ そうら、メカの素だ！」

BGM【びーじーえむ】

カラオケとしても使用可能

ゲーム中に流れるBGMには、アニメでおなじみの曲が使用されている。これらのBGMは、オプションのミュージックテストで聴くことができる。歌詞も表示されるので、カラオケとしても楽しむことができるぞ。

タイムボカンシリーズ 気になるキーワード

【ブタもおだてりゃ木に登る】
古代中国で木こりが弟子たちをおだてて木に登らせたという故事によってできた格言。……というのはウソで、実は「タイムボカン」シリーズで毎週使われていたフレーズがいつのまにか定着したもの。ことわざだと思っていた人も多いのでは？（→右図参照）

【ポチっとな】
ボタンを押すときの掛け声だが、こんな日本語はない。

【アラホラサッサー／】
こんな日本語もない。「アイアイサー」と同じ使われ方をしているが、語源・意味ともに不明。本作には、こういうフレーズが多く登場するので覚悟しておこう。

三悪のメカ【さんあくのめか】

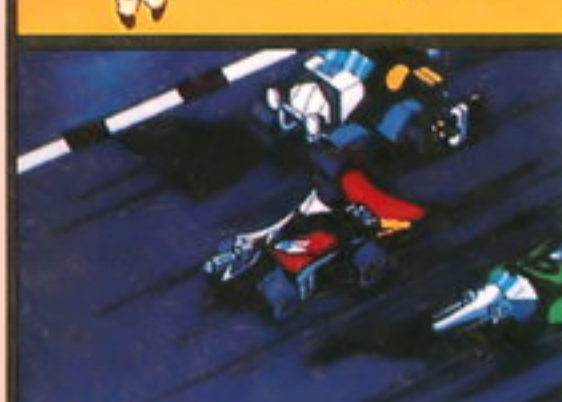
歴代三悪のなかで、唯一ドロンボー一味だけが、専用のメカを持っていない。だが、本作ではゲームオリジナルのドロンボー専用メカが登場するぞ。歴代の悪玉メカも合わせると9台のメカが使用可能なのだ。

主題歌はもちろん山本正之氏

ゲームオリジナルの主題歌を歌うのは、もちろんこのシリーズではおなじみの山本正之氏。今回、山本氏が新たに作詞・作曲したこの曲は、コーラスもピンク・ピッギーズが担当しており、昔なつかしい「あの」雰囲気が味わえる。また、この主題歌に合わせて、ムービーもサターン版オリジナルのものが制作されたのだ。

各ステージのボスは善玉メカ

さすがに善玉メカは強い！ 容赦のない攻撃で苦しめてくれるのだ。

善玉メカは攻撃のバリエーションも豊富。この悪魔！

今回のドロンボー一味の目的は「シリーズ最強の三悪が自分たちであることを証明すること」と、「真の主役の座を勝ち取ること」である。そのためには「ヤッターマン」をはじめとする善玉が邪魔であり、各ステージでボスとして立ちはだかる善玉メカを倒す必要があるのだ。善玉がいなければ、主役になっても活躍の場がないような気もするけど、そんなことを深く追及しないのがジェントルマンというものだ。

全8ステージの構成

- ステージ1 ▶ヤッターマン（ヤッターワン）
- ステージ2 ▶ヤッターマン（ヤッターキング）
- ステージ3 ▶ゼンダマン（ゼンダライオン）
- ステージ4 ▶オタスケマン（オタスケキング＆オタスケサンデー号）
- ステージ5 ▶ヤットデタマン（大巨神）
- ステージ6 ▶イタダキマン＆イッパツマン（逆転王）
- ステージ7 ▶イッパツマン（三冠王）
- ステージ8 ▶タイムボカン（???）

チャリンコ【ちゃりんこ】

三悪が脱出するときの移動手段。なんともいえない哀愁がただよう。この状態で被弾すると一撃で死ぬ。

熱い声援にお応えして 還ってきました 泡吹き竜！

BUBBLE SYMPHONY
バブルシンフォニー™

パズルで大人気のバブルン、元々はアクションゲームのキャラだったのを知ってる？ 泡吐きアクション・バブルボブルの第2弾。待ってましたの移植決定！

COMING SOON SOFT
完成度 90%

●ビング
●11月27日発売予定
●3、800円
●アクション

メーカーから一言
かわいいキャラクターがところ狭しと大暴れするこのゲーム。昔懐かしい名作ゲームのキャラクターが敵として、あるいはお助けキャラとして多数登場するぞ。どんなキャラクターが出てくるかはお楽しみに。

カワイイ女の子も使えるぞ★

最近はパズルボブルで大活躍、パズルゲームの印象が強いバブルドラゴンたち。だけど、最初の登場は、「バブルボブル」という面クリア型アクションゲームだったのだ。

ルールは簡単。口からバブルを吐き出すドラゴンを操って、敵をバブルにくるみ込み、ぱちんと割って退治していくだけ。各面のボスを倒せば次のステージに移る。これは第2弾の本作でも一緒だ。

カワイイ竜に変えられてしまった子どもたちが、人間に戻るため、敵を退治していくというのが物語。アーケード時に隠しキャラだった女の子竜も、最初から使えるぞ。

バブルン（本名バビー）
正義感は強いけどおっちょこちょいな男の子。溜め撃ち（泡発射ボタン押しっぱなし）は、前方への3連射。

バブルの★正しい使い方
バブルドラゴンは、口から吐く泡に敵を閉じ込めることができる。それを角や背ビレでつつけば、泡が割れて敵を倒せるぞ。

ボブルン（本名ボビー）
少し向こう見ずで見栄っ張りだけど、女のコには優しい男の子。溜め撃ちすると、前3方向へ泡を発射する。

特殊アワ
泡の中に、虹や雷なんかが入っていることがある。これが特殊アワ。割ると中身が出てきて、色々な効果を及ぼすのだ。例えば虹入りの泡を割ると、真下にいる敵を攻撃できるのだ。

泡を吐いて
泡には射程距離がある。その射程圏内に敵が入ると……、

くるんで
敵が泡の中に！ 普段は触っちゃダメだけど、

割る!!
泡でくるまれた敵なら触っても平気。隣り合った泡は一緒に消えるので、一番端の泡を割ってやればこの通り！

アイテム色々！

ビッグキー&音符パネル
ビッグキーは、最終ラウンドへの扉を開くためのもの。フードは敵を倒すと現れるボーナス得点だ。他にも、可愛いアイテムが色々あるぞ。

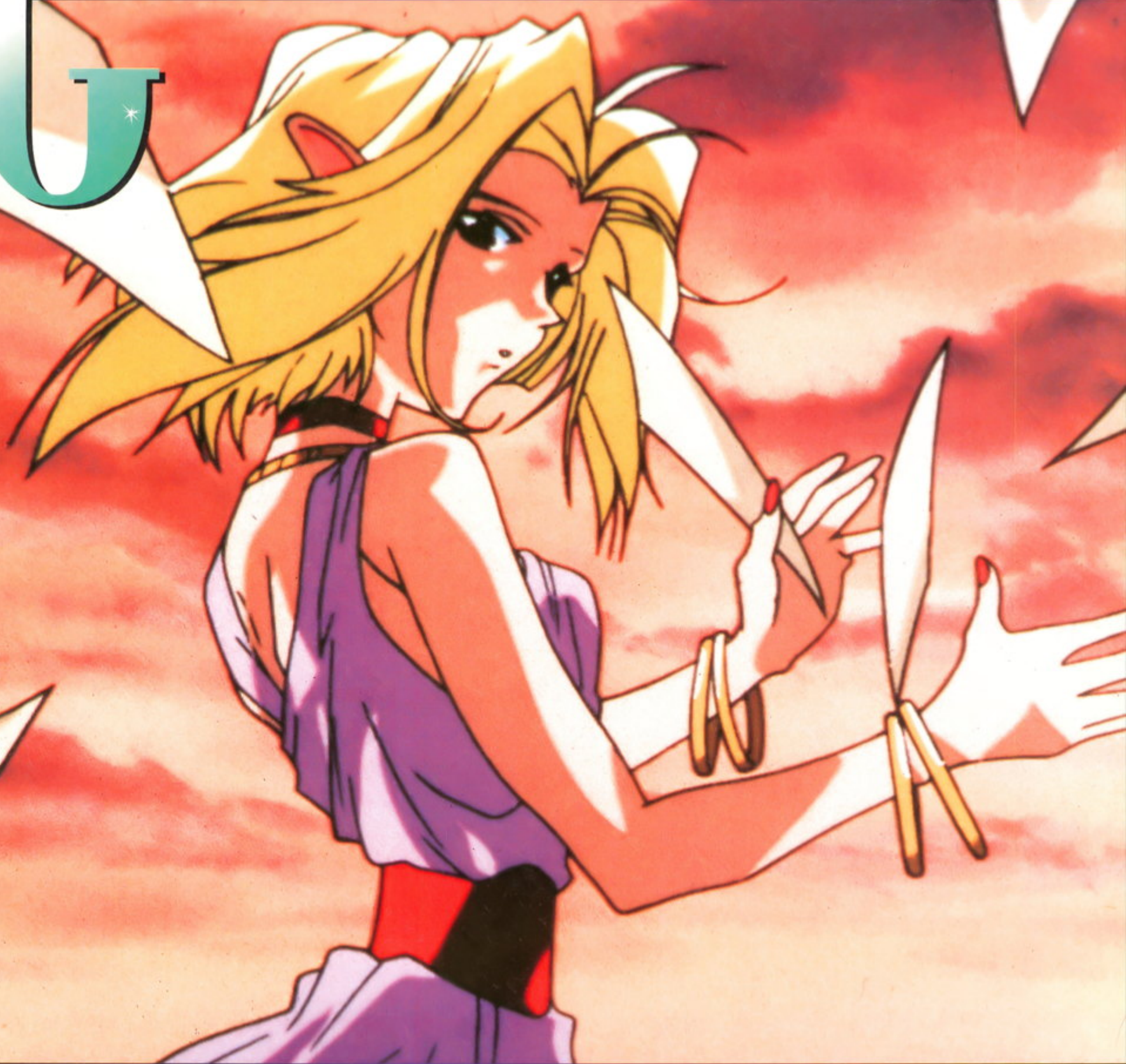
クルルン（本名クルン）
面倒見のいい控えめな女のコ。遠くまで泡が飛ばせるよ。溜め撃ちすると、前後・真上の3方向に泡を発射。

楽しいステージ♥
ひじょうに数多いステージは、どれも楽しくてカラフル。違うゲームのキャラが出てくる面もあるぞ！

コロロン（本名クルン）
アネゴ肌だけど寂しがり屋の女のコ。勢いのいい泡を吐くのだ。溜め撃ちは、前後・真下、3方向への発射。

Let's TRY!

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり楽しむためのこのコーナー。今回は1本のみで、ちょっとさびしいけど。次号は充実。

エルフを狩るモノたち ―花札編―

●アルトロン●発売中（9月4日発売）●テーブルゲーム●6,800円●18歳以上推奨

3種類の花札ゲームでエルフたちと真剣勝負！

漫画やOVAで人気の「エルフを狩るモノたち」が、本格花札ゲームになった。日頃はなじみのない花札だが、これを機会に〝日本の伝統ゲーム〟に挑戦してみるのも悪くないぞ。

ストーリーモードは、異世界に召還されてしまったおなじみの3人組（淳平・律子・愛理）が、元の世界に帰るために、エルフの身体を調べ（脱がせ）まくるというもの。

「こいこい」と「花合わせ」の他に、フリー対戦モードでは、ギャンブル性の高い「おいちょかぶ」も楽しめる。見かけはナンパだが中身は本格派の本作を攻略していこう。

花札プレイのための基本用語

●半どん
花札競技は12回戦が基本。その半分の6回の対戦を行って、勝負を決めること。

●合札
場に出ている「場札」と、プレイヤーの「手札」に同じ柄（月）があれば、手札が点滅する。

●化札
「花合わせ」で柳の1点札は、すべての札と合わせることができる。残り札も手に入る。

●親権
「こいこい」において、最後まで札を取って勝負がつかなかった場合、親の勝ちとなる。

●こいこい
「こいこい」で、他の役も完成しそうな時に「こいこい」と宣言して、勝負を継続できる。

●ドボン
どちらかの手持ちの文数が0かマイナスになった時点で、ゲームを終了すること。

充実した『花札解説』でルールをチェック！

タイトル画面で花札解説を選ぶと、花札の解説モードが立ち上がる。淳平と律子の2人が、初心者にもわかりやすく説明してくれるぞ。項目は全部で6つ。花札のルーツ、3種類のゲームのやり方と役の説明に分かれている。ゲームを始める前に、よく目を通して細かい部分をチェックしておこう。

宣言した後、相手に先に役を完成されると負けになるので注意。

これは3人でプレイする「花合わせ」。最初に札を取れる親が有利なのだ。

最強の15文役＝五光をはじめ、いろいろな役が紹介されている。

覚えておいて損しない基本役

「こいこい」では12種、「花合わせ」では16種の役が存在する。共通した役も多いので、何度かプレイしているうちに、自然と覚えてしまうかも。それでもなかなか勝てないという人は、まず下の役にチャレンジ。すると逆に、相手にこの役を作らせないという戦い方が見えてくるハズだ。

菊の10点札「菊に杯」と、すすきの20点札「すすきに月」を合わせれば、お手軽役の「月見」の出来上がり。

松、桜、すすき、楓、桐 以上すべての20点札を集めると、合計15文の「五光」が完成する。柳をのぞく札が3枚で「三光」、4枚で「四光」だ。

「菊に杯」と、桜の20点札「桜に幕」を合わせた役。「菊に杯」はキーとなる札なので、動向に注意しよう。

『おいちょかぶ』で運だめし

トランプでもよくプレイされる「おいちょかぶ」。1月～10月までの札を使い、3人でプレイ。2枚～3枚の札の数字を合計し、末尾が〝9〟に近い方が勝ちとなるシンプルなゲームだ。

ノリとしてはブラックジャックに近いものがある。単純でこれがなかなか面白い。このゲームのために購入してもいいかも。

8＝オイチョ、9＝カブというように、数字の読み方が独特なのが特徴。ちなみに10点は〝ブタ〟。最低のランクなのだ。

親と子に分かれて戦う。子の場合、最初に賭ける札を決定。

必ず1枚は引かなければならない。9に近くなればOK。

3枚目の札を巡って、子の意見が分かれたらジャンケンだ。

『こいこい』勝負は1対1

1対1（サシ）の勝負で、コンピューターとの緊迫感あふれるゲーム展開が楽しめる。手札を合わせながら、早く役を完成した方が勝利できるのだが、お互いの所持金を奪い合うのが目的なので、2役以上の高い役を狙って「こいこい」を宣言することもできるのだ。

「初戦は早上がりを！」

ストーリーモードでは、序盤で少しでも多く相手の所持金を奪っておくのがコツ。

フリー対戦モードでは、好きなキャラ相手に何度でもプレイできる。「四光」を狙って、「こいこい」を宣言したいところだが……。

「親権を手放すな！」

一度親になれば、先行してプレイできるほか、引き分けでも3文の勝利となる!!

こいこい一口メモ

残念ながら人対人のプレイは用意されていないが、「こいこい」は駆け引きが面白いゲーム。このゲームでルールを覚えたら、友達と実際の花札を使ってぜひプレイしてみよう。

『花合わせ』は2人が相手

ストーリーモードでは、手こずること必至の「花合わせ」。理由は、2人同時に相手をしなければならないからだ。単純に考えても勝利の確率は、1/2から1/3に減るわけだから、心してかかる必要がある。

場札がなくなるまでゲームを続け、最後に一番点数の高い人が勝者となる。1位を目指して頑張れ!!

脱がしたい相手は1人なのに、お邪魔キャラも倒さなければいけないのだ。

「親決めは気楽に…」

親決めはどうもイカサマくさいので、素直に最初の札をめくった方がいいようだ。

「先行逃げ切りが基本」

戦略と呼べるほどのものでないのが申し訳ないが、3回戦までに200点は欲しい。

花合わせ一口メモ

最後に札の点数と役の点数を同時に加算するので、点差がつきやすくまた逆転されやすい。その分スリリングな展開が味わえるが、やはり負けが込むと気分的に落ち込んでしまうよね。

『ストーリーモード』をキャラ別に攻略

ストーリーモードではルールの変更ができないので、最後の方では制限時間がきつくなり、あわただしい展開になる。あとは根性あるのみだ!!

セルシア

「こいこい」で戦う。ルール的にも難易度的にも、特に問題はない。

ガーベラ

「花合わせ」で対戦する。1人浮いてると逆転される恐れがあるので注意。

マンドラゴラエルフ

再び「花合わせ」。制限時間があるが問題ナシ。相手の役作りを妨害しよう。

アネット

「こいこい」で勝負。アネットは早上がりしてこないので、先手必勝だ。

セリーナ

制限時間10秒の「こいこい」。高めの役で押してくるので、手ごわいキャラ。

ミリア

制限時間10秒の「花合わせ」。序盤に高得点を取るのが、勝利へのカギ。

アンナミラ

制限時間5秒の「こいこい」。素早い判断・決断がものを言う。

サリバン

制限時間5秒の「花合わせ」。手ごわいので、とにかく初戦をものにしよう。

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.1

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル「きらめきスターロード　イントロ倶楽部」(タイトー)

さよなら、普通の女子校生。

キミも今日から敏腕プロデューサー

このゲームはイントロ・曲当てクイズをしながら、明日のスターを夢見る若手歌手を育てていく斬新なクイズゲーム。プレイヤーであるキミは敏腕プロデューサーとなり、街角でスカウトした女の子を育てていく。クイズの種類はイントロ当てクイズ、歌手当てクイズ、歌詞当てクイズなど6種類が用意されていて、出題されるクイズの正解率などによって女の子のパラメータに変化が生じ、女の子は成長していく。女の子をスターにできるかはキミの腕しだいだ。

パラメータによる展開

女の子のパラメータが影響をおよぼすものは、最終的なエンディングやミニゲームの内容、マップ移動画面での演出などが挙げられる。パラメータは各ラウンドクリア後のパラメータ表示画面で確認ができるので、そこで人気度や方向性をチェックしよう。

ファンの支持率をチェック!!

女の子の支持率は、クイズに答えた(正解した場合)速答率やそのラウンドの正解率、ミニゲームの結果などで変化していく。現在の女の子の状態を把握しておけば、目指すキャラクター性(方向性)もおのずと見えてくる。

地道な営業も重要!!

スターへの道のりは長く険しいもの。人気が少ないときは各地へ営業に出たり、お偉いさんへの挨拶周りは欠かせないが、闇雲に宣伝するのではなく、女の子のキャラクター性に合った系統のイベントや営業に参加しよう。

アイドルを育てあげろ
アイドル、誕生。

私のシンデレラストーリー
きらめきスターロード ♪イントロ倶楽部♪

今回お届けするのは、タイトーの新作アーケードゲーム「きらめきスターロード イントロ倶楽部」。さまざまなクイズに答えながら、キミだけのシンデレラストーリーを作り出そう。キミは無事アイドルをデビューさせることができるかな?

●タイトー●イントロクイズ●稼働時期未定●1人プレイのみ●F3システム基板

さまざまなミニゲームにも挑戦!!

このゲームはクイズのほかにも、ダンスレッスンやグラビア写真撮影などのミニゲームも充実している。しかし、ミニゲームだからといって侮ることはできない。それに失敗すればプレイヤーのライフは減るし、パラメータの上がりも低いからだ。クイズも含め、ミニゲームのジャンル(種類)はある程度プレイヤーが任意に選択でき、クイズなら問題のジャンルが変わり、ミニゲームなら内容が若干変化する。例えば、ダンスレッスンでバンド系を選択すればば安室系の振り、アニメ系なら子供運動会の振り、というぐあいだ。

有名人とスキャンダル!

ラウンド7をクリアするとスキャンダル発覚。そのときの女の子の方向性によって対象となる相手が変化する。

撮影クイズ!

こちらも女の子の方向性で内容が異なるミニゲーム。被写体の女の子がスクロールするので、画面上に表示される絵コンテの構成と同じポイントになるようにシャッターを押していく。

3人の中から1人をスカウト!

街でスカウトできる女の子は下の3人の中の1人。ゲームスタート時に選択できるので、キミの好みの女の子をスカウトしよう。ここでは彼女たちのプロフィールを紹介していく。

橘 香織

高校：洋蘭女学院
学年：1年
年齢：16歳
誕生日：10月11日
星座：天秤座
血液型：A型
身長：159cm
体重：45kg
B/W/H：78/54/82
趣味：友達と遊ぶ

一条寺愛弓

高校：ザブリナ女学園
学年：3年
年齢：18歳
誕生日：9月5日
星座：乙女座
血液型：A型
身長：163cm
体重：47kg
B/W/H：89/59/88
趣味：ピアノ

田辺 みさこ

高校：若葉高校　学年：2年　年齢：17歳
誕生日：8月2日　星座：獅子座　血液型：O型
身長：161cm 体重：46kg B/W/H：83/58/83
趣味：アニメをみる

割り込み新作情報

BATRIDER

●エイティング/ライジング●シューティング●稼働時期未定

シューティングゲームにチームプレイ制を導入!!

「バトルガレッガ」、「蒼穹紅蓮隊」を手掛けたあのＲＡＩＺＩＮＧが、新たなゲームシステムを搭載したシューティングを開発中!

このゲームの最大の特徴は、シューティングゲーム初のチーム制を導入している点だ。自機はエアバイクポリスの9機と、さらにそのほかにも数種類の機体が予定されており、これら多数の機体の中からチームを組み合わせることができる。チームは3人一組で、自分だけのチームを作ることも可能だ。シューティング界にもチームプレイ旋風の到来だ!!

この2点が開発中の貴重な画面写真。縦スクロールのこのゲーム、写真だけでもそのスピード感が伝わってくるね。ショット、オプションショット、ボンバー、スピードなどで自機の個性を区別。パワーアップはアイテム取得型だ。

お願いです、私をメジャーにしてください。

「メジャーにしてください」、そんなお願いをされちゃあ、黙っていられないよね。すぐにゲームセンターへGO!だ。このゲームでは自分の思うとおりのサクセスストーリーをスカウトした女の子に歩かせることができるぞ。ま、もちろん裏街道ひた走りってのもありだけど。アイドルの王道を爆走し、レコード大賞新人賞を獲得してもよし、演歌の花道を驀進し、紅白歌合戦のトリをつとめるもよし、ムフフなスターも目指せるぞ。遊び方は自由自在だ!(タイトー)

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「トップスケーター」隠しコース攻略！

SEGA AM R&D DEPT. #3

今回は「トップスケーター」隠しコースの開発者による攻略ライン2通りを紹介。さらに「ロスト・ワールド」のモーションデザイナー3人衆のインタビューもアリだ。

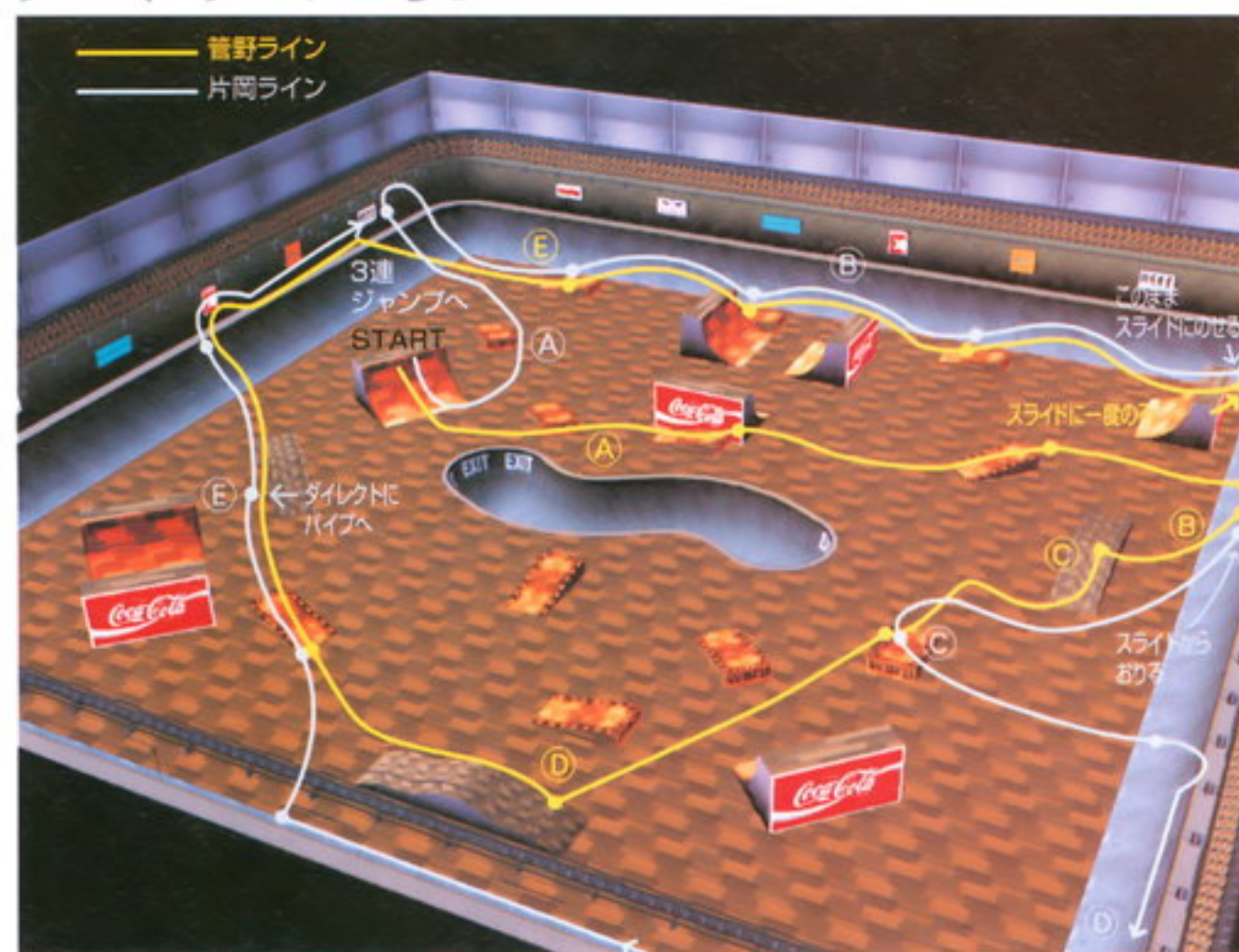
トップスケーター

TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

●セガ●稼働中●体感(スケートボード)●MODEL2基板

SECRET COURSE 大攻略!!

ラインはまさに無限大。攻略ポイントは3連ジャンプと周囲のスライドにあり！

菅野ライン
片岡ライン
3連ジャンプへ
START
このままスライドにのせる
スライドに一度のる
←ダイレクトにパイプへ
スライドからおりる

ラインは山ほどあると思われる隠しコースの走行ライン。事実、今回のラインで使用していないジャンプ台等は非常に多く、それをどう使うかでまた攻略の幅は広がっていくはず。ポイントはどちらのラインも必ず通る3連ジャンプ、そしてコース脇のスライドだ。

マップの上部にある3連ジャンプは最も基本となるトリックメイクポイント。

そしてコース脇のスライドに乗ることも重要。コンボも稼げ、移動にも使える。

高得点を得るコツは？

他のコースでもセオリーは同じだが、やはりコンボをつなげることとできるだけ高いトリックをメイクすることが重要。連続するジャンプ台をうまくつなげ、そこからさらに直接手すりに乗るなどのコンボメイクをしていくといい。また自分なりのループラインを考えることも重要。いきあたりばったりでは上達しないぞ。

SECRET EVENT RANKING

1st	632845	[illegible]	(Ken-ta)
2nd	556230	AAA	(Ken-ta)
3rd	502992	AAC	(Cookie)
4th	413579	AAC	(Ken-ta)
5th	378003	AAA	(Ken-ta)
6th	310957	AAA	(Ken-ta)
7th	291143	AAA	(Ken-ta)
8th	275273	AAA	(Ken-ta)

最初は10万点を越えるのも難しいがコツさえつかめば……。

AM3研 菅野氏のライン

3連ジャンプ台を核に！

隠しコースで高得点を狙うためには3連ジャンプ台を核に、サークル上にラインを取るのが基本だね。でも、得点に関係なく"コース端のバンクからパイプスライド""中央プールでのトリック"でクールに決めるのもOK！

A.スタートしたらそのまま直進して、前方のジャンプ台へ。

B.ここで一瞬スライドに乗ってすぐ降りる。コンボを稼ごう。

C.すぐさまココの手すりに乗る。必ずOllieで乗ること。

D.ここで再び手すりへ。手前のジャンプ台から直接つなげたい。

E.締めくくりは3連ジャンプで。以後はBからを繰り返す。

AM3研 片岡氏のライン

ギャラリーをうならせろ！

このコースは決まったルートがないから、君の走りのセンスが問われるぞ。ポイントを稼ぐのもいいけど、例えば両側バンクで本物のランページのように連続で技を決めるなど、ギャラリーをうならせる走りを目指そう！

A.スタート直後、大きく左へ曲がっていき、3連ジャンプへ。

B.手前で1度バンクへ行ってもいいが、直接3連でもOKだ。

C.ココは必ず直進してバンクからスライドへ乗ることが大事。

D.スライドで移動。乗るにはグレードA以上必要だ。

E.手すりへ。このあたりは菅野氏のラインと変わらない。

先週号の予選大会のあと、密かに謎のミーティングが開かれていた…

なぜか 第2回 焼肉対談

TS予選大会後に開かれた謎の焼肉対談。本来はオフレコな会話が9割以上を占めていたのだが、そこから掲載可能な部分を抜粋してダイジェストでお送りしよう。

政綱■ところで今回の予選（前号参照）はどうでした？　実際に出てみて。
菅野■今回は初心者の子なんかもいたけど、レベル的には結構イイ線いってるんじゃないですか。90万とか出してる人もいるけど、予選でそこまで出してる人って聞いたことないし。
加藤■やっぱりあがっちゃうんでしょうねぇ。予選トップの平均が40万点前後って聞いてますから。
藤間■でも今日のトップの人、うまかったよね。アレはかなりやってる。
菅野■うん。でもうれしいよね、自分の作ったゲームをあそこまでやってくれる人がいて、こんな大会とかが開けて、参加してくれる人がいて。
加藤■エリア大会が楽しみですね。
藤間■うんうん。作った人間がいうのもアレだけど、やっぱ面白いよ。
菅野■この人（藤間）今だにやってますからね。リリース4カ月後に開発者でハマってるのって珍しいですよ。この間もススッと俺の横にきて「新しいライン発見したよ」って（笑）。
加藤■本当に面白い証拠ですね。
藤間■今までこういうのってなかったしね。スケボーもレースにしちゃえば簡単だけど、俺は人のマネしても絶対に良いものはできないと思ってるから。でも今回のは面白かったね。ゲーム中、プレイヤーは最高で

第2回となってしまった焼肉対談。比類なき焼肉好きの藤間氏を交えてスタート！

菅野顕二
おなじみ「TS」ディレクター。予選大会ではトップの記録を出すが、特別参加ということでエリア大会進出は辞退。

加藤俊祐
「TS」パブ担当。今回オフレコ話の中心人物であったために登場回数が少なくなってしまう。10月にビッグイベントあり。

えっ!? トップスケーターは『ドラえもん』から生まれた!?

時速200キロくらい出てることもあるんですけど、実際のスケボーはそんなに出るわけないし、トリックだってあんなにハデなわけないでしょ？　そういう意味でバランスとかは大変だったけど、“できたらいいな感”ていうか、そういうのが根底にあるから面白いんじゃないかな。
菅野■なるほどね。
藤間■ドラえもんみたいなもんだな。ドラえもんって、のび太の「できたらいいな」を叶えてくれるだろ。みんなのび太と同じことを思ってて、それを叶えてくれそうな気になれるから面白いんだよ。
加藤■どこでもドアほしいなとか？
藤間■そう。「あったらいいな」って思うでしょ。スケボーでもこんなことできたらいいなって思うことが「トップスケーター」でできるんだよね。そこが面白さにつながってると思う。
政綱■メチャクチャ深いですね（笑）。
菅野■ああー、ドラえもんを語りはじめたら止まらないよこの人は（笑）。ドラえもんで泣くくらいだもんなー。
藤間■泣けるんだぞアレ。おとといも夜中に酒飲みながら『ドラえもん』読んで泣いたね。
加藤■どういうところで泣くの？
藤間■ドラえもんが未来に帰っちゃう話があるんだけど、ドラえもんが安心して帰れるように、のび太がジャイアンに1人で立ち向かっていくんだよ。泣けるでしょう、っていうか「トップスケーター」は少なからずドラえもんの影響を受けてると思うね。
菅野■藤子不二雄が好きなの？
藤間■もう最高。特にオバQは……
（以下略）

藤間健二
「TS」チーフプログラマー。今回の対談で非常にディープな藤子不二雄マニアであることが判明。単行本も全部持っている。

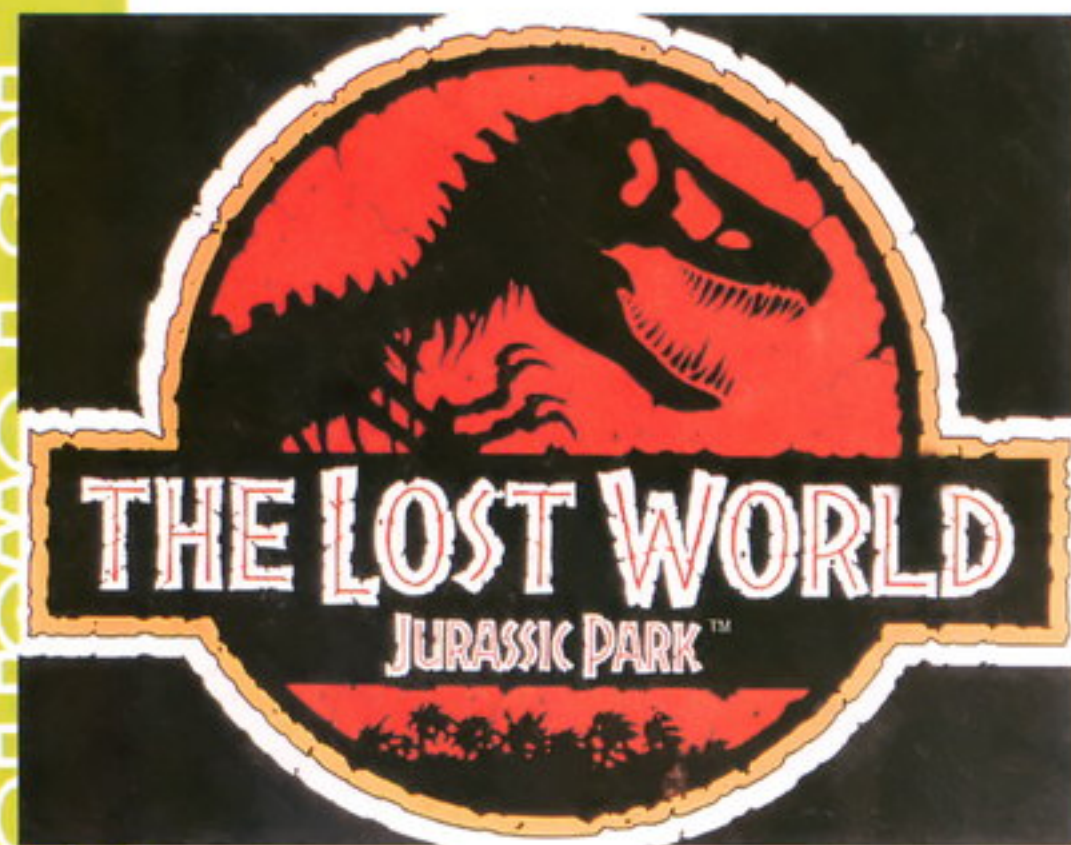
政綱大介
当コーナー担当ライター。無事にエリア大会へと駒を進めるが、勝ち目はないので楽しめればいいと思っている。

強く語り始める藤間氏

語り始めたら止まらない藤間氏。しかし「トップスケーター」と「ドラえもん」に意外な共通点があるとは。

『ドラえもん』とは？

ごぞんじ日本を代表するマンガの1つ。ドジなのび太を助けるためにドラえもんが秘密道具で活躍する。

日本に限らず世界中で大ヒットしている。

モーションデザイナー３人衆登場！

THE LOST WORLD

JURASSIC PARK

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

●セガ
●稼働中
●ガンシューティング
●2人同時プレイ可能
●MODEL3基板

あまり公の場には出ないが、ゲームにおいては実に大きな役割を担っているモーションデザイナー。今回は「ロスト・ワールド」のモーションを担当された３人の開発スタッフに登場してもらい話をうかがった。何と、意外なところで意外な労力が!?

SEGA THE LOST WORLD JURASSIC PARK INTERVIEW Vol.4

動きをデザインする人々

──AM３研さんのモーション技術というのは以前から定評がありますが、もう一度“モーションデザインとは何ぞや”というのを説明していただけますか？

清水（健） 基本的には、モデラーが作ったモデルに、そのゲームに要求される動き、格闘ゲームならパンチやキックといった動きを実際に作るのが仕事になります。

清水（尚） あと動きのつけ方もゲームの種類やモデルの内容によって変える必要があって、例えば格闘ゲームはオーバーアクション気味につけたほうが見た目にいいですし、「デカスリート」のような人間の場合は、リアルで繊細な感じでつけたりします。ただ、今回のような動物の場合は、どちらかというとリアル路線でつけていますね。動きを研究するために色んな動物のビデオも見ました。

清水（健） でも恐竜は実際にいませんから、やっぱりリアルプラスイメージが加わりますね。私が担当したマメンチサウルスの場合でしたら、象の動きを元に、みなさんの持つイメージを加えて違和感のないように作ったつもりです。結構イイ感じにできあがったと思うんですけどね。

──恐竜というまったく誰も見たことのないものの動きを作り出すのは大変だと思いますが、具体的に何かありますか？

清水（尚） やはり動物を参考にするしかなかったので、色々な動物のビデオをコマ送りで見たり、前作「ジュラシック・パーク」の恐竜を参考にしたりしました。あと、実際に自分で恐竜っぽく動いてみたりもしましたね（笑）。４つ足はやりました？

清水（健） やりました（笑）。あと、人間は骨とか筋肉の動きなんですけど、やっぱり大型恐竜は肉の塊なんですよ。どうすれば肉感を表現できるかがいちばん苦労しましたね。

セガAM3研
グラフィックデザイン課

清水 健二

過去に「ファンキーヘッドボクサーズ」、「ラストブロンクス」、「トップスケーター」を手がける。「ロスト・ワールド」ではマメンチサウルス、ステゴザウルス、イアンとサラも担当。スティーブン・小笠原曰く「かなりイイ奴だが、マンガと音楽の趣味がバッドなのがいただけないネ」

マメンチサウルスのウンコモーションは自信作という!?

──そういった筋肉の表現等もモーション担当の方が？

清水（健） そうですね。実際に大きなものでも、我々のモーションのつけ方によってはネズミのような軽い動きにできたりしますから、そういった意味でも我々にかかっている部分が大きいですね。

清水（尚） 重量感は、いくらモデルのほうでしっかりと作っていてもモーションのつけ方によっては、大きいけど軽いものになったり、体重移動などのつけ方でも変わってくるんですよね。

野村　僕は、T-REXに関しては前作の「ジュラシック・パーク」のビデ

オを見て研究したんですけど、あとは本当に“カン”で作りました（笑）。最初、人間のモーションを作りはじめた頃は何秒間の動きを何フレームで、と細かく考えてやってたんですけど、だんだんモーションのつけ方に慣れてきて、この動きならこれくらいのフレームでいいだろうと、カンで作るようになりましたね。それでダメだったら作りなおすと（笑）。

清水（尚）“カン”に頼る部分というのは結構大きいんです。だから私も最初は細かく作るんですが、だんだん見た目を優先して作るようになったりするんですよ。それもカンですね。

清水（健） 作るまでに自分の中でイメージをある程度形にしていかないと作れないんですよね。見てそのままの動きを作るのではなくて、一度頭の中でイメージして作っていく。イメージする中で今までやってきた仕事が生きてくるんです。

――ということは、やはり経験による部分が大きいんですね。

清水（健） マメンチサウルスの首やしっぽの部分は間接が非常に多くて、それぞれの動きを作っていくわけですが、私は「ラストブロンクス」で三節棍のモーションを作ったことがあって。当時は、３つの部分の動きだけで苦労していたんですが、今回のマメンチの首とか８つもあるんですよ（笑）。ですから、当初は、「どうしようかな」って悩んでいる時間が結構多かったですね。いろいろ試行錯誤してなんとか滑らかに表現できたかなと思っています。

清水（尚） そういった部分がうまく動かせると気分がいいんですよ。小さいコンピーでもしなやかな動きをうまくつけることができたと思いますね。

――そのモーションの中でもT-REXの動きは非常に注目されていますが。

野村　実は１面と５面ではT-REXのモーションが違うんですよ。

僕は５面のほうを担当したんですが、やっぱりモーションをつける人によって微妙に動かし方が違ってくるんですよね。

清水（尚） みんなそれぞれでポイントのつけ方が違ってますし、みんなやりやすいやり方を持ってるんですよ。

野村　で、できたものは作った人の動きに似るんです（笑）。人とかが歩いているモーションを見ると、例えば、清水（健）さんが作った人の歩き方は、清水（健）さんの歩き方に似ているんです。僕も誰かに言われたことがありますし。

清水（健） やはり人それぞれのクセをいい方向に割り振るというのは重要ですね。

――今回の「ロスト・ワールド」のプロジェクトはいかがでした？

清水（尚） 最初恐竜のモーションを割り振るときに、パッと見て自分がやりたいものを作ることができたので、その分思い入れも強くなったと思います。最初は私しかいなくて、ほとんどの動きを作らないといけなかったんですが、途中からこの２人が入ってくれたので、心置きなくコンピーやラプトルに専念できましたね（笑）。

――使用基板がMODEL3になったことで、何か苦労された部分はありました？

清水（健） MODEL3だから、という部分は特にないですね。新たに勉強することもないですから、今まで培ってきたノウハウをそのまま使えますし。

――今回もそうですけど、AM3研さんがモーションキャプチャーを使わないのは何か大きな理由が？

清水（健） いえ。特に大きな理由はなくて、単に我々が手で入力するのに慣れてるだけなんです（笑）。

野村　キャプチャーは撮ったあとの直しとか、撮るための準備に時間がかかるんですよ。あと、キャプチャーだと、たしかにリアルなんですが、イケてないんですよね。向き不向きもありますし、今回の「ロスト・ワールド」は恐竜がメインで、キャプチャーできませんでしたから。

――ゲームの感想はいかがですか？

野村　面白いですよ（笑）。でも終盤に時間がきつくなって、細かくチェックする時間がとれなくて「惜しかったな」という部分もあります。

清水（尚） ラプトルは最初にできてましたので、かなりいい感じに仕上がったと思いますね。あとレスキューイベントのような新しい試みも入ってますし、楽しいゲームだなと思います。

清水（健） 私自身ガンゲームってすぐ飽きちゃうんであまりプレイしないんですけど、今回の「ロスト・ワールド」はそんなに飽きがこないんですよね。しかし恐竜のウンコシーンは前代未聞のモーションでしょうね（笑）。

（1997・8・19 セガにて収録）

セガAM3研
グラフィックデザイン課

清水 尚子

「デカスリート」で初めてモーションを担当し、「ロスト・ワールド」ではラプトルとコンピー、２面のボスのワニ（ディノスクス）、そしてプレイヤーを担当。スティーブン・小笠原曰く「女性のくせに持っているお菓子がすべてクソまずい。そのうえ、変なお茶を飲む」。

セガAM3研
グラフィックデザイン課

野村 研司

過去に「デカスリート」、「トップスケーター」を手がけ、今回「ロスト・ワールド」では４面のボスのカタノサウルスと５面のT-REXを担当。スティーブン・小笠原曰く「野球バカなうえに、すべての発言に悪意があるイヤな奴。メガネの美大出にロクな奴はいないネ！」

ステージ5、ゲームのクライマックスに登場する雄T-REXの建物を破壊する姿は、まさに凶暴なティラノサウルスそのもの。野村氏はこのシーンがお気に入りだという。

小さくても間接の数は多いコンピー。それゆえにモーションも大変だったという。

セガAM3研公認企画

Vol.28

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

This Week is Written by 「3」のメンバー

今月もアーケード業界と闘う「3」！　敵本拠地に突入第2弾！

volume 8 亙氏の秘密基地を暴け！（後編）～我が友、小口部長よ永遠に…

前回までのストーリー；亙（本名は瓦）氏に夕食の招待を受けた『3』メンバー5人は、亙氏の策略にはまり、亙邸に監禁される。脱出を試みる5人の前に、イヤなムスクの臭いと様々な攻撃が立ちはだかる。果たして『3』メンバー5人の運命は!?

午後8時00分　驚愕の対面

食堂を抜けると、運搬用のエレベーターを発見する『3』メンバー。

「亙の塔といえども、食物は外界から取り入れるハズだ……」

そう睨んだ我々は、エレベーターに乗り込む。エレベーターの階数表示がみるみる下がっていく。地下6028階という、明らかにフカシの階にたどり着いた時、扉が開く。どうやら坑道のようだ。そこで我々は数々のトロッコを引く人々を目の当たりにし、彼らに出口の場所を訪ねることにした。

「すいませんが……………………アッ！」1人の老人に声をかけたmaeyaが、驚きの声を上げる。彼は……小口部長ダッ!! あの、3研を取り仕切っているハズの彼が、何故ココに？

「そうです。私が小口です。今3研にいる小口は、ワタリが作り出したバーチャロイドなのです。私はスーパーモナコGPを作りました」。

「何故あなたがココに？」問いただす議長。

「彼が作ったバーチャロンを一度批判したことがあるのです。そうしたら、彼の持つピ■キオからの電気ショックを受け、体が動かなくなってしまいました。で、気づいたらココに……。でも、最近フィリピンパブに行ってないです」うつろな目をして我々に話しかける、トゥルー小口部長。彼からはムスクの悪臭が強烈に漂う。この場に長くいる証拠だ。「最近、カンノとも会いました。彼はスケボーゲームでヒットを飛ばしたそうですね…ああ、僕はドキドキ・ペンギンランドを……」

ココから脱出する方法は？という我々の問いに対しては、「ああ、ラッド・モビールですか。あれは僕が作ったゲームで…」と自分の身の上話を始めるので埒があかない。しばらくランパブに行っていないので、彼の精神がガイキチ的に参っているようだ。しょうがないので、彼を連れていくコトにした。

亙の塔の地下で労働を強いられる、モノホン小口部長（ガイキチ気味）。

午後8時27分　コロシアムに到着

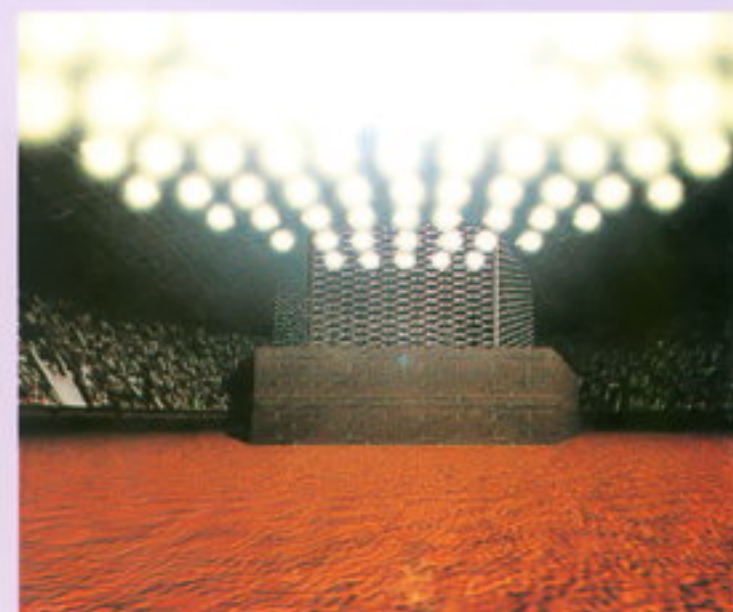
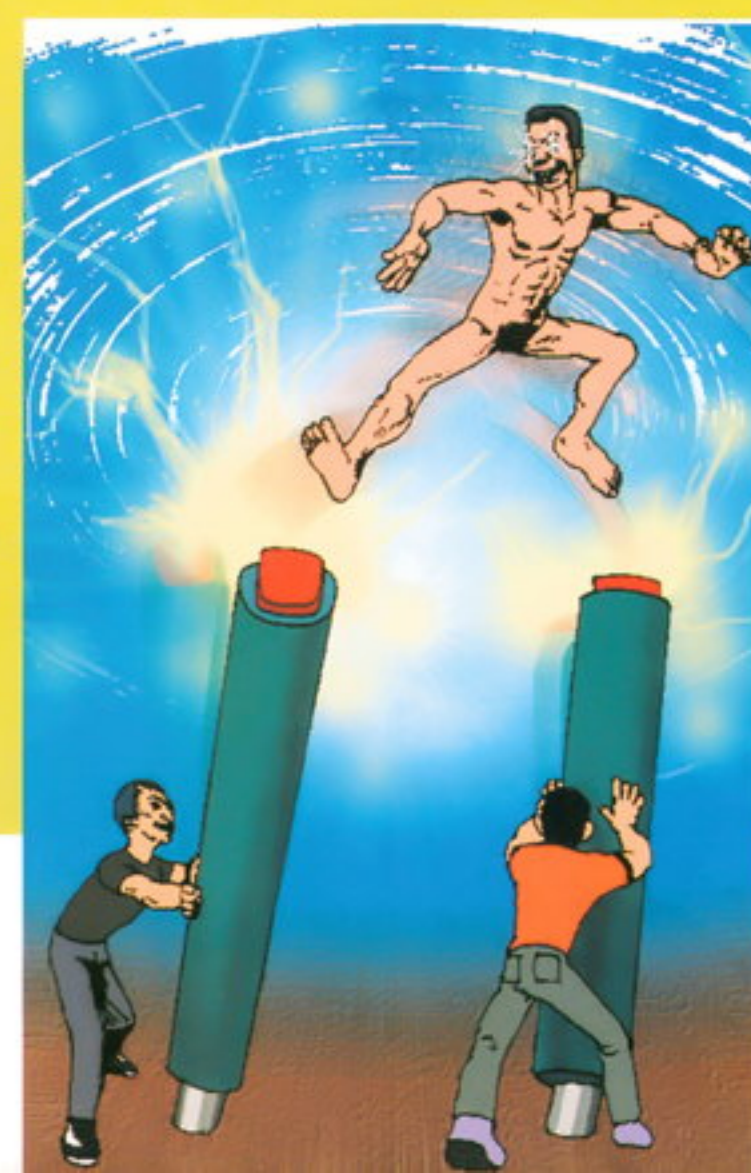
我々は、迷路のようになった坑道を突き進んだ。ミニ４駆実験室（全裸の女性の上にコースを載せた、悪趣味なコースあり）、マンガ図書館など、正にガキの夢をそのまま実現したようなアサハカな部屋を通り過ぎ、最後には暗くだだっ広い空間に到着する。「ワハハハ！ワハハハ！」そこで亙氏の笑い声がこだまする。

「卑怯だぞ！ワタリ！」miyamuが声を荒げると、ピカッ！　照明が一斉に点いた。そこはなんと闘技場。

「ここは罵阿血夜論・殺死唖夢（ばーちゃろんころしあむ）。よくたどり着いたな、『3』の諸君。君たちは、私とバーチャロンＤＸで対戦するのだ。我々に勝つことができれば島から出してあげよう。が、負ければ死だ!!」ふと気づくと、観客席から様々な声が飛び交っている。「亙に30億！」「亙に10万ドル！」どうやら、我々は各国首脳のバクチの対象になっているらしい（多分インチキの声）。

罵阿血夜論・殺死唖夢（ばーちゃろんころしあむ）。ポリゴン製。

午後8時30分　バーチャロンＤＸ対戦開始！

いざ対戦！　床から大きな２本のスティックが出てきた。ゲームセンターあらしからパクッたシチュエーションなのは言うまでもない。「レロレリー！」ワタリ氏が叫ぶ。（どうやら、ゲット・レディー！のコトらしい）コロシアムに大きな歓声が響き、ゲームスタート！が、あまりにもスティックが大きいため、ボタンを押すことができない『3』メンバー。「向こうはどうやっているんだ？」sintaがふとワタリ側を見ると、なんと！　オザキ、アリイ氏がそれぞれのスティックを握り、亙氏がその上をまるで蝶のように舞っているではナイか！（しかも全裸）。フリチンでレバー間をジャンプする時に起こる風圧で、ムスクの臭いがこちら側にまで降り注ぐ。もちろん『3』メンバーは、臭いと巨大なイチモツを見たために、速攻ゲロ。あっと言う間にラウンド１を敗退した『3』メンバーであった。

フルチンでバーチャロンDXをプレイする亙氏

「3」党員募集！

「3」へ励ましのお便りをしてくれる全労働者・学生諸君の中から、３カ月に一度、５名ずつ党員に認定する！
党員に認定されたら、「3」Tシャツが手に入るのだ。これを着て近くのイヤなアーケードに自己をPRしよう！
宛先　〒144　東京都大田区羽田1-2-12　セガAM3研　「3」本部まで　キミの１文字が１発の銃弾になる！

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

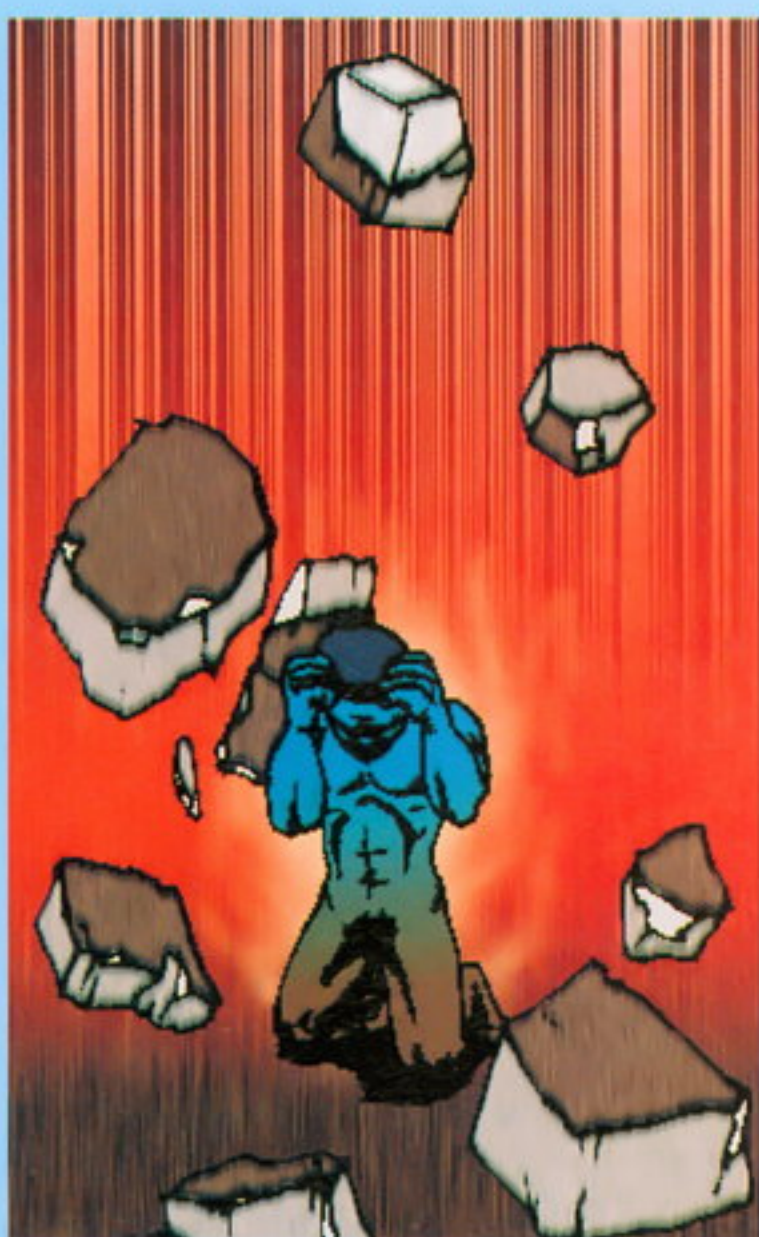
「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織であり、「GAME To The PEOPLE(=全ての人民にゲームを)」を標語にしている。以下は「3」メンバーとプロフィールである。

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマ戦争終結

午後8時37分　一発逆転！

観客に向かってアピールする亙氏。(「だいぶ傾いてきやがった……」と言うが早く、手拍子を取って「シャイ・シャイ・シャイ」と囃し立てる姿は、“グラップラー某”というマンガからパクッた姿というのは明らかであった)。「レロレリー！」第2ラウンドがスタートした。アッという間にライフが1/5まで激減する『3』！　メンバー全員が死を覚悟した。しかし、そこで奇跡が起きた。「ワタリの代表作は、『ウォー○ーをさがせ』だッ！」小口部長が大きな声で叫んだ瞬間、亙氏が頭を抱えてうずくまった。
「しめた！　彼はウォー○ーに関して弱みを持っているようだ！」
議長が叫び、その弱点を攻め始めた。
「トラックボールでウォー○ーを探せ！」
「ミニゲームは乳搾りダッ！」
さらにうめく亙氏。するとそのうめき声に反応してか、天井が崩れ始め、壁から外の光が漏れ始めた。
「逃げるんだ！」

「亙の代表作は『ウォー○ーをさがせ！』だッ！」攻撃によりダメージを受ける亙氏。

午後9時04分　崩れる亙の塔

海へと脱出した『3』メンバー。
「これでバーチャロンという悪が1つ滅びた……」
「そしてバーチャロン2も、そして小口部長も……」それぞれの思いが交差する中、亙の塔は大爆発を起こした。そして我々は、屋形船（飲み放題8000円、15人以上で予約可）に救出されたのである……。

亙の塔、崩壊す……。

エピローグ

「アアッ!!」次の日、我々は3研内に潜むスパイからの情報を受けて驚いた。
「亙氏、いつも通りピ■キオ出勤なり……」

悪は滅びない……。

告知：方針転換のお知らせ

我が党も時代の変革にはついていけず、ついに方針変更を行うコトとなった。以下の2点がその変更である。
1.ステッカーは止めてTシャツにする
理由）カッコイイから
　　ステッカーはお金がかかるコトが判明したから
　　何か怒られそうだから
2.1カ月に5人の党員を、3カ月に5人にする
理由）1カ月に5通以上こないから
というわけで、これまでの党員証明となるステッカーは廃止され、現在急遽Tシャツを作っている。
9月末にできる予定だ。党員各自はもう少し待ってくれたまえ!!
なお、8月の党員発表は10月に明らかにする！

SOON
これが『3』Tシャツだ。う～ん、イカス！

■今月の支援者のお便り

●プ■ステだけに移植の決まったゲームのコイン投入口に紙を詰めてプレイ不能にしてやろうと思いますが、『3』のみなさんはどう思いますか　（広島県/PN　EOS氏）
→手口がセコイ点が非常に良い！　しかし、プレイ不能にすると、ヘタゲーマーぶりが発揮できない点が痛い。この点の改良を求める！

ヘタゲーマーは美しい！ 全ての人民にゲームを！ 来月はJAMMA SHOWへの攻撃予定！

OFFICIAL CORNER AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.67

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

今週のゲーム業界は、東京ゲームショウの開催で大賑わい。でも、来週からはAMショーで騒がしくなりそう。今週は恒例のVS2講座と噂の新作をスクープだっ？

CONTENTS

VIRTUA STRIKER 2 バーチャストライカー2 オフィシャル道場第2回

Binちゃんのゴールだヨ！ 全員集合!!

各国チームの戦力とフォーメーションを連載で大分析!!

祝！ワールドカップ第2次予選開幕！

さて、今週も「Binちゃんのゴールだヨ！ 全員集合!!」の時間がやってきました。

そろそろワールドカップ予選も大詰めを迎え、各国で熱戦が繰り広げられているね。その長く辛い戦いを勝ち抜き、続々と出場国も決まってきているぞ。我らが日本代表も国立競技場でウズベキスタン代表との戦いを控え結果も気になるところだね。

そのワールドカップの熱戦をそのままに、日本各国のアーケードで好評稼働中の「バーチャストライカー2」。今回は4-4-2フォーメーションの解説をしていくぞ。このフォーメーションを使用している4チームは選手の基本的能力も高く、中でもブラジル、アルゼンチンはワールドカップ常連国だけあって良い選手がそろっている。初心者にもオススメのチームだ。ワンポイントアドバイスを見て自分なりの攻め方を見つけて楽しんでほしい。

FW フォワード
MF ミッドフィルダー
DF ディフェンダー
GK ゴールキーパー

今回は4-4-2フォーメーション

今回は4-4-2フォーメーションを紹介していくぞ。このフォーメーションは前回のアメリカワールドカップ優勝国である最強のカナリア軍団・ブラジルも使用しており、バランスの取れたフォーメーションがその特徴だ。カウンターなどでも素早く対応でき、守るときもそれなりの強さを保つ。万能型のフォーメーションになっているぞ。

バーチャストライカー2 Q&A

Q ボールをクリアしようとして振り向こうとしても、すぐ後ろに敵の選手がいてなかなか振り向けなくてクリアできません。どうしたら上手くクリアできますか？

ボールクリアは基本

A 相手ゴールの方にただボールを思いっきり蹴って、それをとった相手が振り向いてクリアするところにチェックを入れ、ボールを奪ってシュートするということをやってる人を見かけますが、これに対処できない人が多いんですよね。これの対処法は簡単なんですよ。ボールは135度後ろにも蹴ることができるんですよ。だからわざわざ振り向かなくてもいいんです。敵がどちら側から来ているかというのをすぐに判断して、いない方に蹴れば簡単にクリアできるはずです。

バーチャストライカー2 開発日記②

あぁ、幻のアドバタイズ

AOUショーやロケテストで未完成版の「バーチャストライカー2」をプレイされた方も大勢いると思いますが、アドバタイズが製品版とまったく違うモノであることに気がついたでしょうか。それというのも、某プログラマーがゲームを大幅修正する時にアドバタイズのプログラムをものの見事に破壊！ そのおかげで今までのデモは帰らぬ人に……。そのため、もう一度アドバタイズデモを新しく作り直すことになってしまったわけです。

自分がアドバタイズの制作を担当することになり、気合いを入れて毎回まったく違うタイプのアドバタイズが流れるように作り、じつは完成版までに3パターンものアドバタイズが存在していたはずなのに……（ロケの時は対戦者が絶えず、アドバタイズは見れなかったけど……）。どれも自信作で、完全に壊れてしまったということで、当然データは残っていません。幻のアドバタイズとなってしまいました。あぁ、あのときのROMが残っているなら、持って帰って宝物にしたい!! そんなわけで、現在のアドバタイズには、自分のプログラミングしたシーンばかりを使って、自分を慰めている毎日を送っています。

4-4-2フォーメーションを持つ4つの強豪チーム
チーム別 ワンポイントアドバイス

強いチームの集まっている4-4-2フォーメーション。やはりブラジルの能力は「バーチャストライカー2」でも健在だ。

BRAZIL ブラジル
オススメ度 ★★★
強力・カナリア軍団

個々の選手の能力も高く何も考えずにガンガン攻めても強いチーム。特に左のFWは能力が高いのでこの選手にボールを集めていこう。だがチーム全体の高さがないのでハイボールに弱いというところも持ち合わせている。

ARGENTINA アルゼンチン
オススメ度 ★★★
左右のFWを使いこなす

ドリブル時の瞬発力が高く、ドリブルとパスで前線につなげていこう。左右のFWは、左FWのドリブル能力、右FWの高さがあるので、その能力を把握し、その時に合った攻撃スタイルを選んで攻めていこう。

COLOMBIA コロンビア
オススメ度 ★★★
中盤の能力を生かせ

中盤に能力の高い選手が集まっているチーム。そのかわりDFのオーバーラップなどは期待できない。中盤で試合を支配してFWにパスを出していく。特に左の11番は能力が高いのでラストパスを集めて積極的にゴールを狙え。

URUGUAY ウルグアイ
オススメ度 ★★★
攻撃力不足をカバー

FWの攻撃力不足が目立ってしまうチーム。前線をMF、DFでフォローしてチャンスをつくろう。前線の中でも左のFW 9番は高さと瞬発力がある。右サイドからのセンタリングで9番の高さを利用していこう。

超スーパーScoop! スカッドレースに待望のニューバージョン登場! その名も「スカッドレース・プラス」!!!

店舗大会も盛り上がる「スカッドレース」だが、なんとニューバージョンが近日リリースされるとの情報をキャッチ！　新要素などの続報は、次週のサタマガでフォローするぞ。

先日公開されたスーパーカーのミニカーが台所を疾走するというムービーが、新要素に大きく関与しているとか。乞うご期待！

進化し続けるスカッドレース

96年末にアーケードに登場したスカッドレースは、MODEL 3基板を使用した初のドライブゲームということで、発売直後から大ヒットを記録した。

翌97年には待望の通信対戦バージョンがリリースされ、各アーケードでは熱いバトルが今なお繰り広げられている。

そして97年秋、スカッドレースはまた新たな進化を遂げる。このプロモーションムービーの意味は？　気になる新要素とは？　興味は尽きない。

そして97年9月…

いよいよ次週にてその謎が明らかに!!

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信――大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

隔週連載 Vol.16

ゼンマイラジオとゼンマイコンピュータ

アフリカには、今でも電気事情が悪く、ほとんど電気製品を使えないところが多く存在する。その状況を打開しようとした1人のイギリス人のアイデアはゼンマイラジオを生み出し、今またゼンマイコンピュータとして花開いた。

それはエイズ予防から始まった

身の回りにふんだんにあって、普通は意識しないが、生活に欠かせないものをよく「空気のような存在」と呼ぶ。僕たちにとって代表的な空気のような存在は、電気だろう。電気がなければサターンもないし、この連載もない。しかし、もちろん今もこの地球上には電気が供給されていない地域は数多く存在するし、供給されていても時間制限があったり、不安定ですぐに停電してしまうところも多い。別に遊びに使う電気ならば多少不足してもさほど問題とはならないが、それが深刻な影響を及ぼすこともある。僕たちが不可欠と考えている照明や調理器具なども、電気がないならそれなりに薪や炭などで代替することができる。別のもので は代用できず、確実に電気を必要とするもの。それは、実は放送などをはじめとする受信手段なのだ。

ある日、アフリカのエイズ事情を描いたBBCのドキュメンタリー番組を見ていたイギリス人発明家のトレバー・ベイリス氏は、かの地でのエイズの蔓延がコミュニケーション手段の欠如にあると考えた。つまり、政府やWHOがいかにエイズに関する知識を普及させ、その予防法を広めようとしても、広大なアフリカに均一に情報を伝えることができなかったのだ。

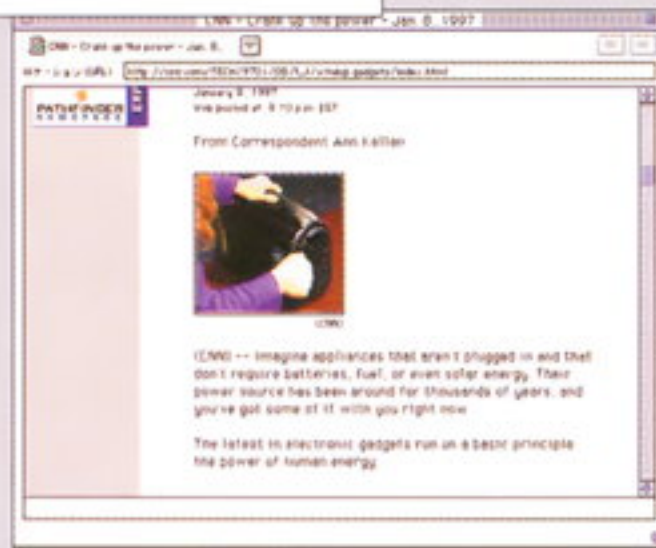
そういう場合、先進国ならばテレビやラジオを使って広報活動を行うところだが、電気事情の悪いアフリカでは特に地方の村に行くと今でもラジオも使えない状況にある。もちろん電池式の製品なら電灯線なしで利用できるが、切れたときにすぐに補充ができないうえ、生活水準から考えると、電池も湯水のごとく使うわけにはいかないのだ。

そこでベイリス氏はゼンマイを使って力を蓄え、小型の発電機を回すことで省電力型の電気製品を動かすというFreePlayシステムの基本アイデアを思いついた。これは、後に南アフリカに設立されたBayGen社が実際の事業化を行って、製品第1弾のゼンマイラジオが生まれたのだった(BayGenとはベイリス・ジェネレーター、つまり「ベイリス氏の発電機」の意味だ)。

ゼンマイといってもカーボンスティール製の先端技術を駆使したもので、60回の巻き上げでラジオを優に30分間鳴らせるだけの電力を発生できる。組み立ても身障者が行うことで雇用を発生させる仕組みで、このラジオとBayGen社の活動は、少しずつだがアフリカの社会にインパクトを与え始めているのである。

もちろんBayGen社の製品開発は、ラジオだけでは終わらなかった。そろそろ発売が予定されている製品の第2弾はゼンマイライトで、これはゼンマイ発電機の順当な応用といえるだろう。

BayGen社のホームページ(http://freeplay.pair.com)ではゼンマイパワーによる発電システムの由来や製品(今のところラジオと発売予定のライトのみだが)の解説を読めるほか、製品の注文もできる。

これがアフリカで活躍しているゼンマイラジオ。実は僕も1台持っているのだが、執筆時に手元になかったのでホームページの広告写真で、その姿をお見せしよう。

もともとアフリカにおいて正しいエイズの知識を普及させようとして開発されたゼンマイラジオは、CNN Interactive (http://cnn.com/9701/08/t_t/windup.gadgets/index.html)でも紹介されたことがある。

同じくCNN Interactive (http://www.cnn.com:80/TECH/9708/06/safrica.computer/)で報道されていたゼンマイ動力付きコンピュータ。教育用コンピュータのApple eMate 300とゼンマイパワーの発電機を組み合わせたものだが、電気事情の悪い南アフリカでは本気で導入が検討されている。

コミュニケーションの次は教育だ

ところが、先頃CNNが伝えた開発中の製品の第3弾はなんとゼンマイコンピュータだった。

有名なメディア学者で、アメリカのマサチューセッツ工科大学のメディアラボ所長のニコラス・ネグロポンテ氏の言葉に「今世界が望んでいるのはパーソナルコンピュータでもなければネットワークコンピュータでもない。なぜなら、アフリカではWindows95が必要とされていないからだ」というものがある。コンピュータなど世界的に見ればまだまだ持っていない人のほうが多いわけで、その中でのシェアを争うよりも、アフリカのような場所で求められるコンピュータを開発して、他の国々がそれに従うほうが世の中うまく動くのではないかと思えてくる。

で、それがどんなコンピュータなのかを確認して2度ビックリ。これは前々回のこのコーナーで紹介した教育用コンピュータの「eMate 300」ではないか。実際には、eMate 300に直接ゼンマイ発電機が組み込まれているわけではなく、外付けになっている(そのほうが、発電機を他の用途にも使える)のだが、普通のノートコンピュータでは消費電力が大き過ぎて不可能であり、教育という目的の上からも向いていないので、この組み合わせは理想的といえるのではないだろうか。

僕はラジオに続いて、この外付けの発電機も欲しくなった。電気が、実は空気のような存在ではないことを、時々思い出すためにも……。

読者投稿 サターン㊙テクニック・コーナー

裏技a Go! Go!

今週の目玉はセイントテール。ゲームにピッタリのカワイイ裏技が届いたぞ。
そして先週に引き続きサンダーフォースVは
オプションに関する(お約束?)の裏技を紹介だ。

イラスト/Jerry

裏技に関する質問をハガキにて随時受付中。「できない」「わからない」の人は「教えて!裏GO!」係まで。

サンダーフォースV
GOOD ENDでオプション項目追加 HARDの上を行く難易度とは?

2級 東京都/佐々木 譲クン

前回に引き続きサンダーフォースVの裏技を紹介。一定の難易度でGOOD ENDを見るとオプションの項目が追加されるという裏技。特にコンテニュー回数の「FREE」は初心者シューターにうれしい項目だね。

★ポイント★

以下の難易度でGOOD ENDを見るとオプションの項目が追加される。GOOD ENDを見る条件は「時間内にラスボスに規定量以上のダメージを与える(ハイテンボボーナスの時間表示の針が一周する間)」

※FREEの追加は稼働時間によっても増やせる。3時間ごとに1ずつ増えて行き最高99まで増える。

NORMAL以上でクリア
コンテニュー回数が「FREE」になる。ちなみにいきなりHARDでクリアすれば両方の裏技が一度に出せるぞ。

HARDでクリア
難易度に「MASTER」が追加される。やっとの思いで「HARD」をクリアしても、新たなる試練が待っているのだ。

悠久幻想曲
ゲームの中でも時間は流れているタイトル画面の謎とは?

2級 群馬県/藤井 一也クン

またまた悠久幻想曲の隠し仕様を発見。タイトル画面の背景の空の色はプレイする時間帯によって変化する。サターンの内蔵時計を変えればすぐに全部見られるぞ。

例えばPM6:30以降はこんな空の色に。夜にゲームをする人は大抵これが見られるかな。

© Starlight Marry / Media Works Inc

★ポイント★

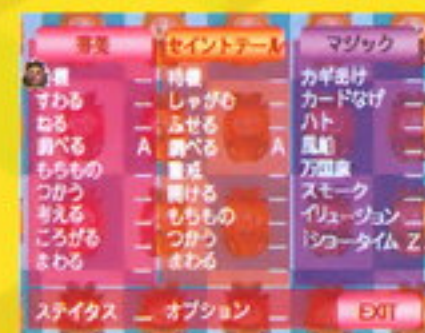
朝なら朝もやのような空・昼なら緑と青の爽やかな空 夕方なら赤い夕焼けの空・夜なら紺色が広がる夜の空が見られる。

怪盗セイント・テール
警察なんか恐くない 魔法効果を選択しちゃおう

2級 千葉県/Tomo 石塚

怪盗セイントテールとして活躍する芽美の日常を舞台にしたアドベンチャー「怪盗セイントテール」の裏技を紹介! 何が起こるかわからないマジック「イッツ・ショータイム」の効果を選択できるぞ。これで警察に囲まれても安心だね。

★ポイント★

キーカスタマイズでZボタンに「イッツ・ショータイム」を設定すると、マジック使用時の決定ボタンABCXYZで6種類の魔法効果が選べる。ちなみにAボタンは巨大風船で無条件脱出が可能だ。

オプションのキーカスタマイズでZボタンに「イッツ・ショータイム」を設定する。

他のボタンにどんな効果があるかは自分の目で確認しよう。

怪盗セイント・テール
ルーレットにはない特別授業 マジック&マジックの身にゲームとは?

2級 編集部提供

同じくセイントテールの裏技。ルーレットで授業を決定するときにコマンドを入力すると特殊なシナリオ「マジック&マジック」でしか遊べないミニゲームが選べるのだ。

★ポイント★

授業の科目を決定するルーレットの場面でL+R+Aを押しながらスタートボタンを押す。

ルーレットの回転中にコマンドを入力使用。すると突然画面が変わり……。

「マジック&マジック」のシナリオで登場した、ミニゲームが遊べるようになる。接近してきた敵を上手く追い払おう。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ランク	謝礼
ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

WEEKLY

SEGASATURN

8月30日〜9月11日

秋といえば、食べ物がおいしく感じられる季節。ゲームしながら食べてばかりじゃ太っちゃうぞ（自己反省）。というわけで、今週もレビューいくぞ!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

▶REVIEWES

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●REI

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

ゲストライターズ 構成員
●TETSU
●高坂亮一
●網島不二屋
●馬波レイ
●菅／他

▼発売予定ソフト

こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻

8月29日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	6.0

●バンダイ
●6,800円（全年齢推奨）
●TAB（ボードゲーム）
●バックアップあり
●1〜6人用（対戦）
●マルチターミナル6対応

サターンでも両さん大暴れ!
「こち亀」がボードゲームになって登場。6つに分かれた中川ランドを舞台に大暴れ！

人気のサブキャラも、多数登場する。

Vol.28 74Pへ

バーチャガンで遊ぶなんてさすが……

2コン（2P側コントローラー）が使えないなんて！ 本体に同梱のコントローラが1つってことに配慮したのだろうが、ならば2コン使用を選択式にするなどの手があるはず。そのほかマップの把握の難しさ、コマの移動速度の遅さなど、プレイ中に呼び出せるコンフィグをつけるだけで解消できるはずの不便さが目立ち、楽しさに水をさす。奇想天外なマップ構成はワクワク度満点。当初、中川と麗子の所持金にヤラレタと思ったが、遊ぶうちにキャラ間のバランスがキチンと取られていることがわかり、公平で気分がよかった。（櫛田）

5

かなり意欲作だがあと一歩か?

キャラクターごとに得意な攻撃があったり、一見なんもないパネルでアクシデントが起こったり、ルーレットをキャラごとに変えているあたりが仕掛け満載。「単純なキャラゲーではなく、一風変わったパーティーゲームを作ろう」という心意気は買います。演出もいきすぎず地味すぎず、といった感じで好感が持てるし。でも多人数プレイは、どうもつぶし合いの泥仕合模様が濃厚で、駆け引きと違う、純粋な運がかなり絡む感じではある。CPU戦でも、パターンにはまるともう泣きそう。また、攻撃に「休み」が多すぎでは。（ガイア）

6

キャラは立ってます

キャラゲーというとおざなりな作りのものが多い中、プレイしてしっかりした手ごたえを感じた。キャラに個性を出すために、キャラ別にルーレットがあるのは、いいアイデア。ただ、そのせいで最初から有利なキャラと、不利なキャラにくっきり分かれてしまっている。それを納得したうえで多人数プレイすれば、かなり盛り上がるだろう。残念なのは、人間が1人でもCPUが5人参加して、6人プレイしかできない点。そうだとしても、4人くらいでプレイするのがちょうどいい感じがする。低年齢層にもおススメできる楽しいボードゲームだ。（網島）

7

DESIRE

9月11日発売

夫グスタフは、この反応装置を制御する方程式を導き出すことができなかった。

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	8.0

●イマディオ
●6,800円（18歳以上推奨）
●ADV（マルチサイトアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

デザイアの謎に迫る……
「EVE」と同じくマルチサイトシステムを採用。様々な新機能によりパワーアップ！

質の高いアニメーションも収録されている。

Vol.32 46Pへ

深いシナリオがグー

ストーリーは結構深くて、プレイし終わった後に、もう1回やりたくなりますね。メッセージシステムにも配慮が見られてグッド。絵もきれいでいいんだけど、オープニングと各編のエンディング以外アニメがフルサイズじゃないのが玉にキズね。それとアル編とマコト編をザッピング状態でプレイできたほうがシナリオの深みが増したと思う。あと、昔のゲームだから古臭さが残るのは仕方ないけど、無理にエロゲーの名残を出さなくても……。またエロがないせいかマコトの存在もちと希薄。でも、いいゲームには違いないか。（かおり）

7

思考フル回転でプレイすべし

「EVE」が2人の主人公を交互に操作して謎を解くのに対し、本作ではアル編で疑問の投げ掛け、マコト編から解答が徐々に示されるといった形になっている。最後の最後まで核心を悟らせないといった、紐のほどけ具合いが絶妙なシナリオが素晴らしい。またセーブが随時可能など、システム面も親切。人物が眼鏡をとれば、フェイスウィンドウの中も眼鏡を外すなどの芸の細かさ、美麗なアニメもいい。残念なのは母音システムが効果的に見えなかった点ぐらい。クリア後、細々な疑問を持つ自分がいた。かなりハマり気味。（明石家）

9

一本道になってしまった

個人的に剣乃シナリオと、田島キャラのファンなので、その意味では10点。美しいアニメーションや、いつでもセーブ＆ロードが可能な仕様など、演出＆システム的にかなりユーザーに優しくなっている。ストーリーをわかりやすくするためか、マコト編からのプレイができなくなっているが、これによって「EVE」のように交互にプレイする楽しみが失われてしまった。また、アル編の直後に最終シナリオへ進めたほうが、より感動できたと思う。マコト編のエッチの描写については肩すかしだが、そつなくまとめられている。（網島）

8

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

櫛田理子	ゲーマーな友だちとは格闘対戦よりもボードゲーム。某ボードゲームのゴールを99年設定にして遊び倒したことも。	出口かおり	RPGや育てゲー、シナリオの濃いアドベンチャーが好みかな。パチンコ、パチスロは店で打つほうがやっぱいいな。	鈴木あつこ	乗り物酔いする人間でしたが、自分の視点で動くゲームに慣れたおかげで完治。ゲームって偉大だよ。
REI	麻雀！ 麻雀が打ちたい〜!! ギャンブルもかなり好きな私は、最近麻雀打てなくてイライラ。ゲームで解消する毎日。	ガイア佐伯	オススメ、買うものは7点以上っス。最近SHTがいい感じ。グラディウス外伝（PSだけど）のラスで詰まり中。	居酒屋	やはり人として対戦ッ！ そしてオンラインRPG「ウルティマオンライン」がヤバすぎ。もう帰ってこれません。

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズVer.9.7～

9月11日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●カゼ
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（ピンボール）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

名作ふたたび
名作ピンボールゲームの改良版。ボールの軌跡、グラフィックなどあらゆる面を強化。

上達したら、コンペティションで腕を試そう。

Vol.32 158Pへ

女性ユーザーズ：動きがスムーズ

前のバージョンと比べるとボールの動きが滑らかに、また盤面の滑り具合いも良くなってます。そのせいもあってか、プレイしてみるとボールの重みというか、引力が感じられますね。リアルさを追求したいという開発陣のこだわりが伝わってきます。でも、なぜかフリッパーの動きは軽いけど。何より、いまさらバージョンアップ版を出す必要性があるのかがわかんないのよ。確かにきれいで動きもいいけど、台全部が同じなんだもん。せめて２台くらいは新台が欲しかったわよ。前バージョン買ってない人にはおススメね。（かおり）

7

ハイローラーズ：大画面でボールをナニしたい

前作は遊んでないので、どこがどうバージョンアップしたかは知りませんが、職人魂を感じるナイスゲームなのは間違いなし。遊んだ感じも本物のピンボールに近くて、オジサン思わずドッキリンコ。ルール説明なんかもついてて、何も考えずプレイするエンジョイ派の俺でも、いろいろ狙えるようになりました。ただ、玉の軌道なんかを計算してる以上、同じ角度ではじくと、まったく同じ軌道になるのはしかたないのか。まぁ、ピンボールの楽しさを知るには絶好のゲームであることは間違いなし。小さい画面だと寂しいが。（居酒屋）

7

ゲストライターズ：玉、重くなった？

まずは、このレビューのために前作とやり比べてみた。確かに、アルゴリズムやゲームバランスの改善で、不自然な引っ掛かり等もなくなったが、若干ながらスピード感が失われたような気もする。とはいえ、ゲーム自体の面白さと完成度の高さは相変わらず。マニュアルの用語解説が詳しくなってたりもするので、ピンボールに興味のある未経験者には特にオススメ。「ネクロノミコン」の１台を（時間制限付きながらも）プレイできて、お得感あるしね。コアなピンボーラーならスコアコンペティションに参加するべし。（馬波）

8

アサルトリグス

9月11日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.33

●ゲームバンク
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●無限コンティニュー制
●1人用

これが近未来スポーツの姿だ!?
ちょっとレトロなCGで構築されたフィールドが舞台。3D戦車でのバトルに燃えよう！

仮想空間の迷路での、知的戦闘なのだ。

Vol.30 172Pへ

女性ユーザーズ：紙パック戦車発進！

山あり谷ありトラップありのステージで、戦車に乗ってアイテム探し、という印象のゲーム。戦車がすごく軽い感じで（簡単にひっくり返る）、スイスイ滑っている感じで進めます。もっとゴロゴロいわせて、のんびり進むものだと思っていたのに。良くも悪くも裏切られました。操作感はいいほうなので、敵を攻撃したりトラップを避けたりといった部分は面白いのですが、画面の地味さで損をしている気がします。ステージの演出も構成もほとんど変わらないので、すぐに飽きてしまいそうです。プレイし続けるのは大変かも。（あつこ）

6

ハイローラーズ：よくできてるけど……

バキューンバキューン（子供）。ていうかスリーデーシューテングちゅーやつですな。変な世界だけど作りは意外にしっかりしてて、変なバグもなし。フレームがちょっと飛ぶ感じは気になりますが、サターンでポリゴンだとこんなもんかな、と妥協できる範囲。悪くはない部類か。ただ、あんまり印象に残らないし、すごくおもしろいってわけじゃないなぁ。ただ迷路があって、目的のブツを探して敵を倒すだけってのじゃ、大盛り上がり大会も予選落ちっていうか。全体的に平々凡々とした雰囲気の漂うゲームなわけでして。（居酒屋）

6

ゲストライターズ：いい味が相殺されて

この手の作品としては珍しい、高低差のある探索型タンクゲーム。スピード感もあるし、ジャンプ台や坂道、リフトゾーンといった起伏に富んだマップもなかなかに面白い。だが、問題は敵が強すぎる、制限時間がシビアといった点にある。いずれもわずかなミスが命取りとなるため、せっかくの心地良さが台無しになっている。どちらか一方が、もう少しバランスがとれていればより良くなっただろうに。もしくは集めるジェムの位置を示す簡易マップがあれば……。それと苦労の末、倒した敵がすぐに復活するのも困りもの。（菅）

4

シルエットミラージュ

9月11日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.33

●トレジャー
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクションシューティング）
●制限コンティニュー制
●1人用

新しいアクションゲームの誕生！
“２種類の属性”という独特なシステムを採用した、横スクロールアクション。

攻略のしがいのある難易度調整も見逃せない。

Vol.32 52Pへ

女性ユーザーズ：アクションが多彩でGOOD！

ゲーム自体はオーソドックスな横スクロールアクション。でも目を引くのは、敵や自分の攻撃に属性があること。敵の攻撃属性に合わせて、自分の攻撃属性をチェンジしながら戦っていくのはなかなか奥が深い。その属性も、単純に赤と青の２種類なのでわかりやすいのがいいね。ちょーっと画面に対してキャラクターのサイズが小さいのが気になるけど、そんなことを忘れさせてくれるほどアクションが楽しい！　ボタンと方向キーの組み合わせで、かなり複雑なアクションができるので格闘ゲーム好きの私も熱中度高し。（REI）

7

ハイローラーズ：慣れが必要だけど心地よい

キャラがかわいい感じで好感が持てるトレジャーの新作ですな。多関節キャラや高速にスクロールする背景など、トレジャーテイストをバッチリ押さえつつ、キャラの向きで属性を変える、というアイディアがなかなか面白いです。バリアで相手の攻撃を跳ね返してダメージを与えるような、テクニカルな操作も楽しい。ただ、このシステム、いざプレイしてみるとちょっと慣れが必要かと。ま、つかみからのアクションで属性変更したりできるので、慣れてくると心地よくなってきます。メガドライバーにオススメしたい。（ガイア）

8

ゲストライターズ：一言、すンばらしい!!

いや～ひさびさに仕事を忘れて楽しんじゃいました。見事に構築された世界観、味のある登場人物、実は超シリアスにして泣かせるストーリー、時には激しく、時には荘厳なサウンド、アイデア満載のボス戦闘などなど、どこをとってもナイスです。何より驚いたのが、２つの属性を使い分けるシステムの（予想を超えた）幅広さ。敵の攻撃を封じるか、体力を減らすかの選択だけでも、シャイナの多彩なアクションとあいまって、その人なりのプレイスタイルが楽しめるハズ。これを買わなきゃサターンユーザーである意味ナシ！（馬波）

10

明石家サンマン	爽快とかハデなんて言葉が合うゲーム、じっくり考える深いゲームが好みだが、最近あんまプレイしてない。時間くれ。
網島不二屋	ゲームセンターでプレイするのは、やっぱり麻雀。あとは縦シューと落ちモノかな。UFOキャッチャーも得意。
馬波レイ	アクション&シューティング大好きっ子のオールドタイプゲーマー。人類の革新まではまだ遠い。ナンチテな。
菅	「バーチャロン2」を待っております。もうそろそろ、何か情報はないもんですかね、などと思いつつ寝て暮らす。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	4日	エルフを狩るモノたち一花札編一	6,800円	アルトロン	TAB	18推
	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	2,800円	コンパイル	A・PUZ	モデム必須
	11日	DESIRE（デザイア）	6,800円	イマディオ	ADV	
	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	5,800円	KAZe	TAB	
	11日	三国志Ⅳ with パワーアップキット	7,800円	光栄	SLG	
	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	6,800円	SEGA・ORACION	ETC	②, ムービー
	11日	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	11日	シルエットミラージュ	5,800円	トレジャー	ACT	
	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	5,800円	アトラス	SHT	
	未定	ソビエトストライク	5,800円	EAV	SHT	マルコン, アナログ
	18日	ストリートファイターコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
	18日	My Dream～オンエアが待てなくて～	6,800円	日本クリエイト	SLG	②
	18日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	6,800円	日本シスコン	TAB	
	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	4,800円	セガ	ETC	
	25日	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	25日	維新の嵐	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版）	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版）	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	5,800円	セガ	SPT	
	25日	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	25日	桃太郎道中記	6,800円	ハドソン	TAB	
	25日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	25日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
	25日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテインメント	SHT	
	下旬	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	6,800円	バンダイ	SHT	
	未定	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
10月	2日	サムライスピリッツ 天草降臨	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	2日	サムライスピリッツ 天草降臨お買い得セット(拡張RAMカートリッジつき)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	6,800円	キッド	ADV	18推
	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	2日	ウイニングポスト ファイナル'97	6,800円	光栄	SLG	
	2日	毛利元就 ～誓いの三矢～	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	2日	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	4,800円	ダイキ	PUZ	18推
	2日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	18推
	9日	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス, FDD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	9日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	9日	Tactics Formula	5,800円	セガ／アキ	TAB	マルチ
	9日	デッド オア アライブ	5,800円	テクモ	格闘ACT	
	16日	ジーベクター	5,800円	ソフトオフィス	SHT	
	16日	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
	18日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	5,800円	セガ	格闘ACT	
	23日	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
	23日	ぱすてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
	23日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
	23日	銀河英雄伝説 PLUS	5,800円	徳間書店	SLG	
	23日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	
	23日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	マウス
	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	5,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	23日	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	30日	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
	30日	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ, FDD
	30日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	30日	レイヤーセクションII	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	下旬	RONDE～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	下旬	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	5,800円	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
11月	6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	
	13日	蒼空の翼-GOTHA WORLD-	6,800円	マイクロネット	SLG	②
	14日	ザ・スターボウリング Vol.1	6,800円	ユーメディア	SPT	
	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	対戦ACT	拡張RAM
	20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
	20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	27日	七ツ風の島物語	6,800円	エニックス	A・RPG	
	27日	★貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
	27日	★メッセージ・ナビ	5,800円	シムス	ETC	
	27日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S・RPG	
	27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	下旬	X-MEN VS. STREET FIGHTER	7,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定	★ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
	未定	デビルサマナー ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFRICT-	5,800円	ズーム	対戦格闘	
	未定	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	未定	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	センチメンタルグラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	湾岸トライアルLOVE	未定	パック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	未定	リバーヒルソフト	SLG	
12月	4日	デジグ トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	デジグ ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
	11日	放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー	未定	サンソフト	恋愛SLG	
	18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	18日	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	5,800円	パイ	SLG	
	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
	25日	ゼルドナーシルト	6,800円	セガ	S・RPG	
	上旬	反射でスパーク！	5,800円	ジーク	ACT	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	★水滸伝～天導一〇八星～	7,800円	光栄	SLG	
	未定	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
	未定	クロック！　パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
	未定	悪魔全書2（仮称）	未定	アトラス	ETC	
	未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	★アルカナ ストライクス	未定	タカラ	TAB	
今秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
	未定	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン／NMS	SHT	
	未定	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	ティンクルスタースプライツ	未定	ADK	SHT	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	Wizardry ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	R?MJ　The Mistery Hospital(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	ネクストキング　恋の千年帝国	未定	バンダイ	恋愛SLG	
今冬	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	WORDS(ワーズ)	6,800円	セガ/ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	ジャングルパーク(仮称)	4,800円	BMGジャパン	ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	★バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ACT	マルコン
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
	未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
	未定	★スーパーロボット大戦F～完結編～(仮称)	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年末	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	WORDS(ワーズ)	6,800円	セガ/ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	ジャングルパーク(仮称)	4,800円	BMGジャパン	ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
97年内	未定	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	未定	エルフ	ADV	18推、マウス
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	④
98年1月	未定	★ダンジョン・マスター ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
98年2月	未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
98年3月	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年4月	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
98年新春	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
来春	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	★公道最速伝説 頭文字D	未定	講談社	RAC	
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
来夏	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
98年内	未定	フォトジェニック	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	[illegible]
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	魔法学園ルナ！	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	★麻雀学園祭－初回限定プレミアムパック－	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	未定	セガ	ACT他	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	ウォークラフト2	5,800円	EAV	SLG	
	未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
	未定	★バトルガレッガ	未定	EAV	SHT	
	未定	メタルフィスト	5,800円	EAV	ACT	
	未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	未定	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	バーチャパーク `THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	実況Jリーグサッカー	未定	コナミ	SPT	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	拓洋興業	ADV	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	☆もってけたまご with がんばれかものはし	未定	ナグザット	ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
	未定	たまごっち(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

第30回

リセットせよ！

作品30
「バイオ ハザード」
カプコン
1997.7.25.
4,800円/ETC

ダメだったらリセットする。それはすばらしいことなのだ。

ぼくはこれまでの研究生活でたくさんの死体を見てきたせいか、ホラーというのが楽しめない。ゾンビにしろ幽霊にしろ、人間が考えた作り物なのだが、それがあまりに「作り物」に見えてしまうのだ。

「バイオ ハザード」でも、白い色をした、腐った肉のかたまりのようなゾンビが出てくる。おそらく、これは怖い場面なのだろう。しかしぼくは別のことを考えてしまう。この色からして、やはり骨をイメージしているのだろうか。しかしその凹凸の具合が本物の骨とは違う。ということは、皮が張り付いているのだろうか。しかし質感は硬そうで、皮膚ではない。やはりこれはポンペイの遺跡の「石になった死体」に似ている、などと「解剖」を始めてしまうのだ。

ぼくはそんなふうにゲームを進めていく。もちろん簡単にはエンディングにたどり着くことはできない。たいてい途中で死んでしまう。また初めからやり直しだ。

でも、たとえ死んでも、プレイヤーにやる気さえあれば、何度でもその世界で生きることができる。そこがゲームの素晴らしいところだ。

イタリア・ポンペイ遺跡の「石になった死体」。

ゲームに対する批判で、ゲームは人の死を軽く扱っている、という意見がある。だいたい「生き返る」ということがいけない、というのだ。死は重い。一度死んだらそれきりだ。しかしゲームでは、簡単に生き返る。ゲームばかりやっていると、本当の死がわからなくなってしまう、というのだ。

ゲーム機の「リセットボタン」の機能も批判される。ゲームでは都合が悪くなるとすぐにリセットボタンを押すことができる。ゲームの世界でなら、たとえ死んでも、何度でも生き返ることができる。だからゲームをやりすぎると、ゲームと現実の区別があいまいになり、現実の世界でも、簡単にリセットできるかのような錯覚をおこしやすい、と考えている人もいる。だからゲームは人間に悪い影響を及ぼす、というのだ。

でも、本当にそうだろうか。

そもそも、現実の死とゲームのリセット感覚は違う。人生にはリセット機能がないのに、ゲームにはリセットボタンがある。それはゲーム機のマイナス面ではなくて、むしろ「すごい」ことなのではないか、とぼくは考える。現実にはないことが、ゲームにはあるのだから。

たとえばゲームに親しんだ人間が、では現実の人生にも「リセットボタン」が作れないものか、と考える。それはすばらしい挑戦ではないか。月旅行も、現代文明も、そもそもは人間のとんでもない発想がテクノロジーを発展させて作ったものなのだ。

人生のリセット機能を発明してくれる天才は現れないのか。

少し専門的なことを言えば、生命には、じつは「リセット機能」がある。最近、羊のクローンが誕生し、次は人間のクローンかと話題になっている。このクローン技術はある意味で、細胞のなかの遺伝子の「リセット機能」を使っているのだ（話が長くなるので説明は省きますが）。

もし常識にこり固まった硬い頭なら、そういうクローン技術だって発明できない。ゲームをすることは発想を柔らかくする。ゲームには「脳に良い」面がたくさんあるのだ。

ゲームをやっていて都合が悪くなったらリセットボタンを押そう。「バイオ ハザード」で「死にました」と言われゲームオーバーになったら、また初めからやればよい。そうやって、ぼくたちは「何か」を学んでいくのだ。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。仕事場で原稿を書いていると、庭の柿の木に野生のサルが……。思わずカメラを持って「観察」に。生物学の研究は予告もなく始まる、そんな日々。

週刊布施アカデミア
インターネットにある仮想研究所「電脳・布施アカデミア」。アニメ『もののけ姫』に描かれていた自然に、いたく感動したフセ博士。どう感動したか、興味のある方は布施アカデミア内"博士のネタ帖"まで今すぐアクセスしよう。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

今週の

箱崎の母的占い

9/5金〜9/11木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週はときめきメモリアルから美樹原愛さん。お誕生日は9月5日。下がり気味の全体運に反発するように、恋愛運が絶好調。告白するなら今がチャンス！ すでに恋人がいるのなら楽しい時間が過ごせるでしょう。しかし邪魔してやろうというういやな影も見えます。約束は人を介さずに。

金運	買う前に計画を立てて。
健康運	身体の冷やし過ぎに注意。
仕事・勉強運	調子よく進む。ただしヤマははずれ。
愛情運	待っていても幸せがやってくるでしょう。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：抱えていた問題がようやく決着つきます。肩の荷がおりて気が抜けてしまいそう。そういう時はケガをしやすいので気を付けて。

女の子：大会、発表会などを控えている人。きっといい結果が出るでしょう。その時の気持ちをいつまでも忘れないようにして。

迷いかけたところに道しるべを発見！ そんな気分になる週。苦労せずに進むことはできないようですが、なんとか乗り越えられるでしょう。決して立ち止まらないで。
幸運の鍵は黄色味がかったオレンジ、先の尖った鉛筆、旅行。苦しくなったらなにもない広い場所に行ってみましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子：将来に夢を持てなくなってしまうような出来事が…。そんな時は自分独りで悩まず思い切って先生や上司に相談してみましょう。

女の子：同性同士の噂話にはあまり参加しない方がいいみたい。違う人がその姿を見て噂を流している犯人と誤解をしてしまいます。

自分とはあまり関係のない用事を頼まれることが多いみたい。そればかりか断わりきれないあなたの意志の弱さばかりが目立ってしまいます。さっと済ませてしまいましょう。
幸運の鍵は針葉樹の葉の色、スカーフ、同じようなものがたくさんある様子。寄り道はあまりしないほうがいいでしょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：今まで気の合っていた仲間となぜだかぎくしゃく。原因はあなたの方にあるようです。いわゆる欲求不満からくるイライラってやつ。

女の子：しつこいぐらい確認を取って。独断で物事を進めれば必ずどこかでつまずいてしまいます。確実にやるべきことをこなして。

いつもやっていることなのにどうも今一つ。頑張っているのにわかってもらえない。歯車がかみ合いません。残念ですが今はそういう時期なので我慢するしかないようです。
幸運の鍵はマゼンダ、きちんとした身なり、風を通す部屋。気分が滅入ったら自分が最も好きなものをテーブルの上において眺めてみて。

かに座 6/22→7/22

男の子：自分の思っていることは正直に伝えましょう。サバを読むとかえってその分よけいに動くことになってしまいます。そうなったら大変。

女の子：身の貧しさは心まで貧しくしてしまいます。まずは自分の生活を立て直すことから始めましょう。そのうち楽になります。

全体的に運気がいい。歩いているとお金を拾ったり、懸賞に当たったり予想もしない幸運な出来事があるでしょう。ただし欲張ると未来の幸運まで使ってしまうことに。
幸運の鍵はペパーミントグリーン、図鑑、人のざわめきが絶え間ない場所。入手した情報は自分の足で確かめに行きましょう。

しし座 7/23→8/22

男の子：あなたの一言でバラバラだったグループにまとまりが出てきます。周りもあなたをリーダーと認めているようですよ。

女の子：自分より下の人が頑張ってくれます。あなたも負けずに頑張って。その出来は今後にいい影響を与えてくれるでしょう。

金銭運、ギャンブル運が好調のようです。冷静さを失わなければ持ち前の直感で欲しいものをゲットできる強い力を持っています。感情に流されないこと、これが秘訣です。
幸運の鍵は枯葉色、大きな布の袋、身体の中から温まるもの。財布に余裕がある人は後輩におごってあげると人気がさらにUP！

おとめ座 8/23→9/23

男の子：次から次へとやってくる問題に頭を抱えてしまいそう。全てを解決するためにはあなた1人の力では無理。助けを呼びましょう。

女の子：一瞬でも気を許せば立ち直れないぐらいのショックを受けてしまいそうなピリピリした毎日を送らねばならないようです。

思いやる心が欠けているようです。もう少し周りを見ることができれば、友人も肉親もきっと力をかしてくれるでしょう。それと健康運が下がってきます。
幸運の鍵は明るいブルー、新しいシーツ、小動物とのふれ合い。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：状況がすこし進展します。せっかく流れを変えるチャンスがやってきたのですからいっきにいい方向へ向かって行きましょう。

女の子：積極性にいまいち欠けてしまっているようです。言われるままに進むだけではつまらないよね。思いきったことしてみて。

なにか選択しなくてはならない人は、将来性を考えるか、今の自分を大切にするかかなり難しいことになってしまいそう。相談ごとはまったく関係ない人にするのがいいでしょう。
幸運の鍵は貝紫、カセットテープ、なにも考えない時間。下がり気味の運気ですがパワーはまだ十分残っているようです。

さそり座 10/24→11/22

男の子：実力より高いところに入ることができるチャンスがあります。怖がらずにぶつかってみましょう。たくさん得るものがあるはずです。

女の子：過去に起こった出来事を振り返ってみましょう。必ずヒントが隠されています。忘れっぽい人は目印をつけておくこと。

変革の時。まるで運命に導かれたとしか思えない出来事が起きかねません。"やってやるぜ"の意気込みで立ち向かえば楽しい日々を送ることができるでしょう。
幸運の鍵は水玉模様、ヘヤピン、柱にかけられるもの。友達からの電話での誘いにのるのはやめにして。

いて座 11/23→12/21

男の子：人との付き合いがおっくうになってませんか？ だとしてもそれを表に出さないように。挨拶程度で構いませんので答えてあげましょう。

女の子：作り出すことに縁があるでしょう。産めよ増やせよ、特にお金についているようです。

それほど無理せずともうまくいく週。無理するとかえって体調を崩してしまいます。のほほんと過ごすのがいいでしょう。音信不通だった友人に連絡を取ってみてもいいかも。
幸運の鍵は黒、教科書、電車の窓から見える景色。長くなくてもいいからゆっくりできる時間を持ちましょう。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：問題が長引いてしまいそう。大したことでなければ保留にできないでしょうか。考えてる時間を他のことにあててみて。

女の子：心強い異性が現れるでしょう。彼氏がいなければお付き合いしてみては？ 学生ならば図書館や体育館が出会えるポイントです。

上がったり、下がったり運気が安定しないように思えますが実は上昇運なんです。心にある迷いがそうさせているのです。できればいい方に安定しましょう。
幸運の鍵はオリーブイエロー、サングラス、白い粉状のもの。銀色の鈴をキーホルダーにつけてみるのもいい感じ。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：相手に尽くすことで幸せを得ることができます。物理的ではなく精神的に満足がいく週。これが長く続くといいですね。

女の子：思わぬ反撃をくらいそう。明らかに弱い相手とわかっていてもベストを尽くして戦って。特に試験を控えている人は心してかかること。

よそ見をして歩かないように。落し物をしてしまいそうです。大切なものならば持ち歩かない方がいいでしょう。終電車で乗り過ごすような失敗をしそう。
幸運の鍵はピンク、星型のアイテム、数が絶対に変わらないもの。いいことがないわけではありません。ちょっとしたいいこと。

うお座 2/19→3/20

男の子：イヤな話を聞かされてしまいそう。相手はあなたを利用しようとしてくるでしょうがうまく避けて。忙しいからとでも言っておけば？

女の子：引継作業は慎重に。しっかりやっておけばあなたの仕事がぐっと楽に。あなたに対する評価も上がります。整理整頓を心がけて。

運気が上がってきますが、精神的なものにかなり影響されやすいもののようです。支えになってくれる人が側にいてくれればなんの問題もないのですが…。
幸運の鍵はピーコックグリーン、花の咲く植物、信じているモノ。それにカラフルなばんそうこうをポケットの中にしのばせて。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン リニューアル記念(4号連続・第3回!)

特別読者

大プレゼント!!

リニューアル記念プレゼントも3回目。今号もいろいろ用意したぞ! たくさんの応募をまってるよ。欲しい物の番号を、まちがえないように書くことも大事!!

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは9月19日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol.34の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年8月29日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

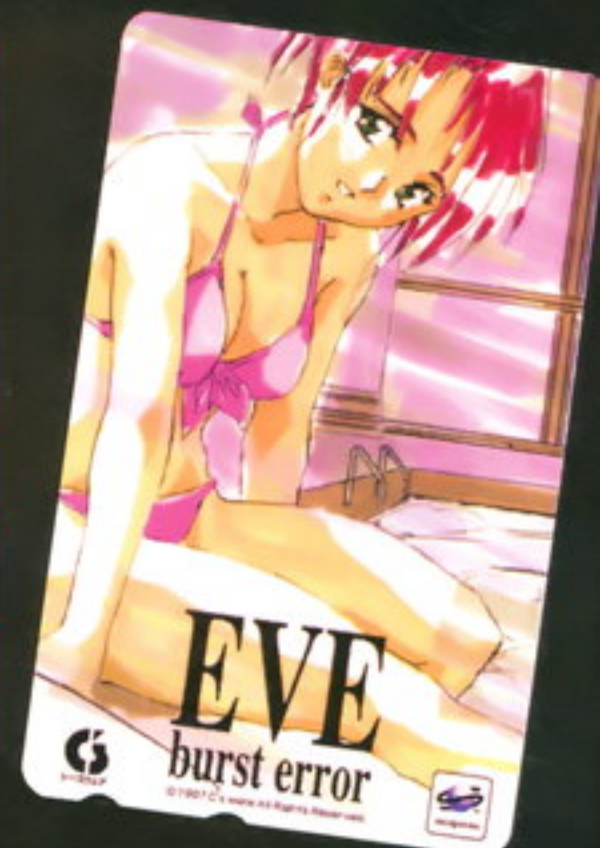
2「タクティクスオウガ」ソフト●3名

非売品/提供:リバーヒル

ファンタジー世界を堪能できるシミュレーションRPGだ。「伝説のオウガバトル」をプレイしていても、いなくても楽しめることまちがいなし!

3「妖怪伝」カードゲーム●3名

非売品/提供:やのまん

300種以上の妖怪カードは、収集度もバッチリだけどデッキを組んで遊ぶこともできる。何種類の妖怪を知っているかな?

4「EVE burst error」テレカ●3名

非売品/提供:イマジニア

貴重なテレカをゲット!! うれい顔の彼女はなにを思っているのかな?

5「ファイターズメガミックス」Tシャツ●30名

非売品/提供:セガAM2研

胸に映えるロゴマーク。友達とバトルするとき、まずは形から……これを着用して気分を盛り上げれば連勝まちがいなし!!

6「プリティサミー」ポスター●3名

非売品/提供:NECインターチャネル

元気いっぱいのサミーちゃん。ステキなイラストがキラリと光るポスターをプレゼントしちゃうぞ!

7「サイドポケット3」コースター●10名

非売品/提供:データイースト

ビリヤードのボールををデザインしたコルクコースター。オシャレな上に実用的だぞ。

8「クレイジーイワン」ソフト●3名

発売中/提供:ソフトバンク

イワン・ポポビッチになりきってエイリアンを叩き潰そう!! スカッとするぞ!

9 人生ゲーム●各2名 非売品／提供：タカラ

ななたの運命は……!? ボードゲームの決定版、「人生ゲーム」だ。「DX版」または「関西版」どちらかひとつプレゼント。

10「ジョニーバズーカ」ソフト●3名 非売品／提供：ココナッツジャパン

いかしたアクションゲームはいかがかな？ギターを武器にバンド仲間を救うのだ！

12「ティンクルスタースプライツ」声優色紙●3名

非売品／提供：ADK

かわいらしいキャラクターが大人気。ゲーム中のキャラボイス担当声優さんのサイン色紙をプレゼント。

11 マジカルTシャツ●3名 非売品／提供：魔法

マジカルのロゴ入りT シャツ。なんだか魔法が使えるような気分に……なるかもしれない!?

14「マーヴル・スーパーヒーローズ」ポスター●5名

非売品／提供：カプコン

アメコミの人気ヒーローが一同に集まったポスター。デザインイラストともカッコいいでしょ!?

13「タクティカルファイター」テレカ●5名

非売品／提供：メディアリング

ファンとして、テレカは持っておきたいアイテムのひとつかな？スッキリとしたデザインがいいよね。

15「ホーンテッドカジノ」イラスト集●5名

非売品／提供：ソシエッタ代官山

妖艶な美女が描かれた画集は、見ごたえじゅうぶん。ゲームをプレイ済みならその感動は倍増!?

16「踝兄弟劇場第一巻麻雀編」ソフト●3名

非売品／提供：アローマ

愉快なキャラクターが人気の、麻雀ゲーム。なにはともあれ麻雀好きにはやっぱりこの一本でしょ。

1名 モニター募集!! FM/V DESKPOWER SII 165

CPU:Pentium166MHz・HD:2.1GB・15型ディスプレイ・8倍速CD-ROM・スピーカ2W×2（外付標準添付）・ソフトWAVE TABLE対応・FAXモデム:33.6kbps

■モニターの応募方法

モニターを希望する人は。官製ハガキに2号分の（9月5日号、9月12日号、9月19日号、9月26日号のいずれか2枚）の応募券を貼り、住所（郵便番号）、氏名、年齢、電話番号、職業（学校名）をご記入の上ご応募ください。締め切りは10月3日（当日消印有効）です。モニター該当者はVol.37の誌上にて発表します。応募券のないものは無効となりますのでご注意ください。またモニター該当者には、ご使用になってのご意見やご感想などをレポートとして提出していただきます。ご提出いただいたレポートは記事として取り上げさせていただくこともありますので、あらかじめご了承ください。

※モニターに選ばれた方で、応募時の住所、電話番号などに変更のあった場合は速やかに編集部までご連絡ください。

セガサターンマガジン 9月19日号 応募券

もう一枚はってください

【宛先】〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「FM/Vモニター」係まで

全15種類!どんどん応募しよう!!

SEGA SATURN MAGAZINE 特別企画

9月5日号
9月12日号
9月19日号
9月26日号
10月3・10日号
連続企画!!

オリジナルテレホンカード
応募者全員サービス!!

◆好評受付中だよ!!◆ 応募方法はP105の応募要項をよく読んで申し込んでね。

1 ジャッキー&ダッヂヴァイパー

4 スレイヤーズろいやる

7 闘神伝

8 ティンクルスタースプライツ

9 ラングリッサーⅣ

12 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

13 サイバーボッツ

14 サムライスピリッツ天草降臨

※デザインおよび一部イラストは仮のものです。

2 ソニック

3 グランディア

5 QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

6 ザ・キング・オブ・ファイターズ

10 ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～

11 超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

15 ルナ シルバースターストーリー

リニューアルを記念して、セガサターンマガジンならではのオリジナルテレホンカードを応募者全員にサービス。9月5日号・9月12日号・9月19日号・9月26日号・10月3日号のいずれかに付いている応募券を2枚集めて申しこもう！ 貴重なテレカをゲットするチャンスを逃すな!! 前号の応募券を貼って応募してください。応募券が2枚ないものは無効です。

キリトリ線

応募券

セガサターンマガジン
オリジナルテレカ
全員サービス応募券

9月19日号

もう1枚
応募券を
お貼りください

※応募券は２号分必要です。必ず２号分の応募券を集めて申し込んでください組合わせは自由です。

INFORMATION

今号が発売される頃は、東京ゲームショウもたけなわ、実際に会場に脚を運んだ方も多いと思う。秋は、イベントのシーズン。9月20日からは、アーケードゲームの祭典、AMショーが開かれる。次号特集はAMショー出展予定作を大紹介！　サクラ大戦2の最新情報も見逃すな!!

STAFF

編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　松本真弓　関　則義　遠藤恭子　山本宗太／編集協力　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　渡辺学　田代泰之　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚井一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand（岩片　翼）　緒形光哲　坂井　肇／レイアウト　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井　良　荒井英一　都留英一　松永和章　遠藤　勝　青木直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩藏　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　ケイズグラフィック　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻順一　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

8月15日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
滋賀県・北川和生、北海道・及川光夫、三重県・石本謙吾、静岡県・秋本辰也、兵庫県・鏑木俊一、大阪府・近藤孝章、大阪府・高橋初、栃木県・七野邦輔、神奈川県・山谷雅人、福岡県・川辺宏行、京都府・杉山幸一、埼玉県・高橋道夫、石川県・川端芳樹、宮城県・岡村雅人、大阪府・久保田大輔、徳島県・小野勇介、佐賀県・永田隆央、兵庫県・加藤儀佳、東京都・寒川正満、高知県・満井拓也

②「ゼロヨンチャンプDooZy-J」Tシャツ（３名）
福岡県・藤木知大、福岡県・二又隆之、埼玉県・矢内利幸

③「エンジェルグフィティS～あなたへのプロフィール～」(4名)
奈良県・福井浩人、長野県・薮北裕、千葉県・森本将也、大阪府・五日市幸一

④「わくわく7」テレカ（3名）
鳥取県・橋沖和也、東京都・岡田真一郎、兵庫県・下田基為

⑤「卒業」シリーズ清華学園校章（5名）
福島県・菅原勝志、埼玉県・工藤渚、京都府・湯浅誠、神奈川県・林貴之、静岡県・山本晋太朗

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン9月26日号は
9月12日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

大好評。

こんなにほめられたのは、初めてです。（ワープ 飯野）

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

北海道 川合ゆかりさん(28)

ハッピーエンドになりました
ちょっと涙が出たりして…
今 3回目にチャレンジしています ぜんぜんちがうストーリーになっていって奥が深いなあ～ 楽しい！
2も期待してます
皆さんに"ありがとう。"

ご協力ありがとう！

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

埼玉県 跡部武浩さん(23)

楽しかった。純粋にそう思った。少しだけ心が痛くなって、最後には幸せだった。
自分が博司になれた訳ではなかったけれど、私自身が幸せになった気分です
博司・菜々・泉水、確かにみんなそこに生きています。
そして、最高のシナリオ、最高の音楽、すべてのスタッフと飯野監督に"サンキュウ"です。

ご協力ありがとう！

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

飯野さんガンバッテ。ただ聴いているだけなのに、ストーリーにひきこまれるもんですね。
菜々丸かわいい、だきしめたくなっちゃった。時々、他の事を考えてしまい、セリフをききのがしてしまうことがあった。できれば巻き戻しの機のうがあるとよかった。坂元裕二バンザイ!!
全ての人にプレイしてほしいとおもうような作品だった。ありがとう。

ご協力ありがとう！

東京都 長谷川功さん(26)

やってくれましたネェ・ワープさん… こんなステキなゲームつくってくれちゃって ホントにどうも有難う！ 飯野さん有難う!!

兵庫県 前川光世さん(37)

ちょ～と～お このゲーム何だかなにまで気持ち良すぎない？ こちらまでやさしい気持ちになってしまう。

ワープに対するご意見をどうぞ

眠れない夜にプレイし始め
エンディングと夜明けが重なってめちゃ²感動した。
中古に出回るのが早ぇ。だけど自分は一生手放さないと思った。

富山県 Y・Hさん(16)

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

脚本も声もとても良かったのですが何より音楽がスバラシかったです。
「ひとつだけ」のイントロで涙が出ました。
これからももっともっとグッとくるゲームを作って下さい!!
待ってます。

神奈川県 吉田祐子さん(26)

ご協力ありがとう！

東京都 田村優子さん(26)

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

あんなに音質が良いなんてホントにビックリです。
自分がその場所にいるかのようなさっかくを抱かせてくれる所がポイント高いです。リアルサウンド2もさらにグレードアップされる事を期待しています。
絶対買いますから、絶対出して下さいね"。

ご協力ありがとう！

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

心がはげまされました！でもちょっとせつなくなりました

秋田県 大沢信也さん(23)

弟がゲーム好きなので弟が買ってくるゲームをやるだけなのですが、初めて自らの足で自らのお金でゲームソフトを買いました。本当大満足です。
夜中にじっと目をつぶってやってたんですが、んで我ながら浸ってんなーとふと我に返ると恥ずいんだけど、結局、浸ってました。
TVゲームをやったあととは思えないよーな気持ちがいっぱいで、変ですけど。主人公さんがすごく良かった。ああスペ足りない!! 本当、たのしかったですー!!
幸せでした
ステキなゲームができてうれしい

ご協力ありがとう！

東京都 由佳子さん(23)

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

とてもよかった。画面なしでもここまで表現できるとは思わなかったです。
これからも新しいことにチャレンジしていってほしい！
WARPスタッフのみなさまがんばって下さい！

埼玉県 後藤裕治さん(20)

ご協力ありがとう！

埼玉県 根岸健二さん(25)

めちゃめちゃ面白かった

「リアルサウンド ～風のリグレット～」とワープに対するご意見をどうぞ

丸山さん何から何までありがとう
俺がやったサターンソフトの中で一本の指に入るくらいよかった。
俺の心の中にドカンと腰をおろして居すわっているゲームです。
しばらくぬけだせないゲームだと思います。
このゲームをやって一番思った事は自分の感じた事を素直に伝える事の大切さです。茶化したり照れたりしないで、そのまんまの気持ちを出すという事です。
次回作を期待しています

（ROMサターンでね）

ご協力ありがとう！

本当に心の底から面白かった。本当です

1997年9月19日発行（毎週金曜日発行）第13巻32号通巻188号 発行人・岡崎 寛 編集人・和田 裕 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

本体276円

Printed in Japan

T1123403090290

雑誌23403-9/19